
LA MEJOR REVISTA DE TRUCOS PARA
PlayStation 2
PSone
Acción Play Trucos + Guías
100% PLAYSTATION: TRUCOS, GUÍAS, MAPAS, CÓDIGOS, CLAVES, Y CONTRASEÑAS
NÚMERO 09 • 4,95 €
grand theft auto San Andreas
PRO EVOLUTION SOCCER 4
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2005
Y ADEMÁS...
CONFLICT VIETNAM
STAR WARS BATTLEFRONT
SILENT HILL 4
THE ROOM
SHELLSHOCK NAM'67
Y MUCHOS MÁS...
VIEWTIFUL JOE
144 PÁGINAS DE TRUCOS Y GUÍAS
¿QUÉ MÁS QUIERES?
MC
MC EDICIONES
00009
8 414090 215039



movilatino.com

entra, aquí hay gente como tu!

chat, contactos, grupos, descargas, privados, citas, y todo lo que necesitas...

MOVILATINO
TU COMUNIDAD. VEN, CONOCE GENTE.

LO MEJOR DE LA NAVIDAD ESTA AQUI...

LOGOS

Envía PA 53404 al 7202 o llama al 806.52.60.69



Cód.05263	Cód.05264	Cód.05318	Cód.20022	Cód.18737	Cód.18622
Cód.05266	Cód.05268	Cód.05270	Cód.18502	Cód.18260	Cód.16167
Cód.05271	Cód.05272	Cód.05273	Cód.09087	Cód.06417	Cód.03710
Cód.05277	Cód.05284	Cód.05307	Cód.04154	Cód.04152	Cód.18737
Cód.05308	Cód.05262	Cód.30278	Cód.12549	Cód.32750	Cód.32747

MELODIAS

Envía PA 53404 al 7202 o llama al 806.52.60.69



PA 59963 - Manik strett - Richard Nixon
PA 59962 - Trabhis - Walking in the sun
PA 54550 - El varrio - Angel Malherido
PA 54549 - Arrevato - Una noche con arte
PA 54548 - VunVuri - Los restos del naufr...
PA 54547 - Dhober - The flame
PA 53428 - Groobe coberagge - Poison
PA 54546 - The 5ª estation - Daría
PA 53427 - Dhanszel - Pump it up
PA 59961 - Rassmuss - In my life
PA 59867 - Outcas - Roses
PA 53414 - Narcoti trustt - I like it
PA 60714 - Macfli 5 - colours in her hair
PA 59954 - Durhan durhan - Reach up for...
PA 59953 - Girls alohhud - Love machine
PA 59952 - Ronha Ceating - I hope you da...
PA 59951 - Christin Mhilian ft - Whatever u...
PA 59950 - Mcfile - That girl
PA 53426 - Diip dish - Flashdance
PA 54531 - Murfilhas - Mi guitarra quiere...
PA 54530 - Charlos Bives - Como tu
PA 54529 - Jhuannes - Nada valgo sin tu...
PA 54528 - Mhojinnos Scozios - Al carajo
PA 53411 - Dragostea din tei - O-zoneeh
PA 68006 - Himnosfut - Espanyol
PA 59948 - Bellonse - Work it out
PA 59947 - Allannis Morizete - Ironic
PA 59946 - D´ 411 - Dumb
PA 59945 - Robihe Will - Let me enterta...
PA 59944 - Athomik Cithen - The tide is...
PA 59943 - Huxher - Confessions pt.2
PA 54527 - Ant. O. + Mhalu - Devuelvem...
PA 59942 - Grhen dey - American idiot
PA 59941 - The Strecs - Blinded by the...
PA 59877- Kelless - Trick me
PA 59876 - Mari Winamss - I don´t wan...
PA 60718 - Evanesense - Everybody´s...
PA 60717 - The Calin - Our lives
PA 59875 - N.A.R.D. - Maybe
PA 54473 - Mr. Omar - Dale don dale
PA 54472 - Endy y Lukas - Mirame a la...
PA 54471 - Soverr - El hombre de hielo
PA 59874 - Despena Bandi - Opa opa
PA 54470 - OVK - Ni te das cuenta
PA 59869 - Alans Moricete - Everything
PA 60715 - Leny Crabiz - Where are...
PA 54456 - La Aventura - Obsesion
PA 59868 - Yamelia - Thank you

FONDOS

Envía PAF 35236 al 7202 o llama al 806.52.64.86



FONDOS ANIMADOS

Envía PAF 35236 al 7202 o llama al 806.52.64.86

PAF 37245 al 7202
PAF 37523 al 7202
PAF anim117 al 7202
PAF 37433 al 7202
PAF anim196 al 7202
PAF anim209 al 7202
PAF 37271 al 7202
PAF pincha al 7202
PAF anim202 al 7202
PAF anim187 al 7202
PAF anim115 al 7202
PAF 37270 al 7202
PAF 37243 al 7202
PAF anim205 al 7202
PAF 39930 al 7202
PAF anim116 al 7202
PAF 37109 al 7202
PAF resbalon al 7202
PAF borracho al 7202
PAF anim111 al 7202
PAF anim110 al 7202
PAF anim124 al 7202
PAF 39034 al 7202
PAF 39035 al 7202
PAF anim198 al 7202
PAF 37272 al 7202
PAF 37242 al 7202
PAF 36641 al 7202
PAF anim193 al 7202
PAF anim194 al 7202
PAF broncas al 7202
PAF rockero al 7202
PAF dance al 7202
PAF anim203 al 7202
PAF anim201 al 7202
PAF anim147 al 7202
PAF anim185 al 7202
PAF anim132 al 7202
PAF 39036 al 7202
PAF 37436 al 7202

JUEGOS

Envía PAJ 1010 al 7202 o llama al 806.52.60.50

















POLIFONICAS

Envía PAP 84468 al 7202 o llama al 806.52.60.70

PAP 85030 - VRITNEY SPhEARS - MY PREROGATIVE
PAP 85029 - LA AVENTURA - AMOR DE MADRE
PAP 85054 - LUSS CASAL - UN NUEVO DÍA BRILLA...
PAP 85023 - VRYAN ADHAMS - ROOM SERVICE
PAP 85020 - DURHAN DURHAN - REACH UP FOR...
PAP 85018 - NHINHA SKY - MOVE YA BODY
PAP 85017 - GUD XARLOTTE - PREDICTABLE
PAP 85016 - VRYAN ADHAMS - OPEN ROAD
PAP 85015 - KAFE TAKUBA - ERES
PAP 85014 - THE RRASMHUS - GUILTY
PAP 84962 - MAROON 5 - SHE WILL BE LOVED
PAP 84961 - DESTINHY XAILD - LOSE MY BR...
PAP 84960 - POL UELHER - WISHING ON A S...
PAP 84959 - RAMSTEHIN - AMERIKA
PAP 84953 - DE CORRSS - ANGEL
PAP 84952 - NELLHY - MY PLACE
PAP 84951 - ROBIEE WILLIHAMS - RADIO
PAP 84689 - TOMAS ANDER - KING OF THE...
PAP 84687 - KEKO - LA BRISA
PAP 84685 - PINC - LAST TO KNOW
PAP 84684 - DABID BISVAL - ME DERRUMBO
PAP 84683 - HEAMON - FUCK IT (I DON´T...)
PAP 84681 - SISOR SISTER - TAKE YOUR...
PAP 84679 - PAULA RUBIO - PERROS
PAP 84678 - DABID BISVAL - PERMITAME...
PAP 84677 - LIMB VIZKIT - BUILD A BRIDGE
PAP 84673 - NORA JONS - FEELIN IN TH...
PAP 84613 - SUGARBEBAS - IN THE MIDDLE
PAP 84611 - METALIKA - WHISKEY IN THE JAR





CHATEA, OPINA: TODO SOBRE FUTBOL con gente de tu ciudad: CHATEA AHORA envía KEDEMOS al 7202

El Buscador de Canciones. Más de 5.000 referencias.

Encuentra AHORA cualquier canción

Polifónicas - envía TODOPOLI Nombre cantante al 7202
Tonos - envía TODOTONO Nombre cantante al 7202

SONIDOS REALES

Envía PAS 16222 al 7202 o llama al 806.52.60.70

PAS 77045 > Harley Davidson
PAS 77091 > Risa de Thriller
PAS 77011 > Beso
PAS 77006 > Gemidos
PAS 77010 > Gemidos 2
PAS 77009 > Gemidos rapidos
PAS 77002 > Grito de Tarzan
PAS 77000 > 20th Century Fox
PAS 77008 > Oooh
PAS 77007 > Orgasmo
PAS 77116 > R2D2
PAS 77020 > Explosión
PAS 77119 > Bebe gracioso
PAS telefono > Teléfono antiguo
PAS 77075 > Gallo
PAS 77118 > Tirando del Water
PAS 77063 > Burro
PAS 77052 > Erupto bruto
PAS 77048 > Sirena de policia
PAS 77243 > Del pita del
PAS 77178 > Cuñaaaaao
PAS 77196 > Tienes un mensaje nuevo
PAS 77258 > Coge el puto tel...cabron!
PAS 77176 > Españ...Franco ha muerto
PAS 77166 > Doctor Maligno
PAS 77062 > Buho
PAS 77063 > Burro
PAS 77065 > Caballo
PAS 77064 > Caballo relinchando
PAS 77106 > Cazando al pavo
PAS 77066 > Cerdo
PAS 77068 > Chimpancé excitado
PAS 77070 > Elefante
PAS 77072 > Focas
PAS 77071 > Gallinas
PAS 77075 > Gallo
PAS 77074 > Gallo cacareando
PAS 77076 > Galope de caballo
PAS 77217 > Gatito
PAS 77077 > Gato enfadado
PAS 77078 > Gato maullando
PAS 77079 > Gato ronronea
PAS 77095 > Insectos volando
PAS 77088 > Jaguar
PAS 77247 > Un poquito de por favor
PAS 77018 > Teléfono antiguo
PAS 77002 > Grito de Tarzan
PAS 77123 > Que alguien me coja!
PAS 77058 > Pedo
PAS 77196 > Tienes un mensaje nuevo
PAS 77176 > Españoles Franco ha...
PAS 77244 > Y esooooo
PAS 77186 Alo alo te pierdo
PAS 77188 Arranca llevo manos libres!
PAS aznar Aznar
PAS boris Boris

ADVERTENCIA LEGAL. Los precios que se expliciten en el presente anuncio incluirán los impuestos exigibles. Con el envío del correspondiente mensaje el remitente está aceptando las siguientes condiciones: 1º) la tarifa de precios publicitada y el conocimiento de los catálogos de todas las melodías y logos. 2º) que está cediendo sus datos y coordenadas identificativas y por ello acepta también su posible utilización futura por las compañías telefónicas, por el receptor de los datos y por las sociedades colaboradoras mencionadas en la página web: www.mminfo.net/protecciondedatos, a través de ésta, se facilitará el ejercicio del derecho de acceso, rectificación o cancelación de los datos almacenados. 3 en el supuesto que se niegue a dicha utilización futura de los datos cedidos deberá comunicarlo a través de las vías que facilita la empresa anunciante que son las siguientes: Correo electrónico: info@movilatino.com. Teléfono de incidencias: 902-888-382. Por ello acepta el remitente que se respeta su derecho de acceso, rectificación y limitación de lo datos de conformidad con lo establecido en la Ley de Protección de Datos 15/1999 de 13 de Diciembre. El remitente acepta que no podrá fundamentar futuras reclamaciones en errores patentes y evidentes de impresión en cuanto a precios, tarifas y otras circunstancia



Directora:
Raquel Garcia i Ulldemolins

Maquetación:
Mª José Soto Reverte

Colaboradores redacción:
Miquel López, Susana Busquets, Javier Lourido, F.A. Serrano, Alba Sinca, Carles Piquer y Johnny Chivattony

Publicidad:
Beatriz Bonsoms
Orense, 11 28020 Madrid
Tel.: 91417 04 87 • Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
suscripciones@mcediciones.es

EDITA



Editora: Susana Cadena

Gerente: Jordi Fuertes

Redacción, administración y departamento de publicidad:
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel.: 93 254 12 50 • Fax: 93 254 12 63

Distribuye COEDÍS, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona

Oficina en Madrid:
Alcorcón, 9
Polígono Ind. Las Fronteras
28850 Torrejón de Ardoz, Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime
Altair Quebecor
Tel.: 91 895 79 15

Impreso en España – Printed in Spain
Depósito Legal: TO-818-2003
nº 09

Los artículos de esta revista traducidos o reproducidos de *Powerstation* son *copyright* de Paragon Publishing Limited, Reino Unido, 2003.



MODO DE EMPLEO

Composición

PlayAcción Trucos y Guías contiene los mejores trucos y las guías más detalladas para los títulos más importantes del universo PlayStation. Nuestro equipo suda tinta cada día para traerte lo último de lo último: elaboran guías especializadas paso a paso, averiguan los códigos más secretos, indagan por todas partes hasta dar con ese truco que nadie encuentra, y los Listillos de GTA; con Johnny Chivattony a la cabeza, sonsacan cualquier información sobre una de las sagas con más adeptos del universo Play.

Indicaciones

PlayAcción Trucos y Guías está especialmente indicado para los *jugones* más recalcitrantes de todas las edades. Se recomienda un empleo moderado; igual que con todas las cosas buenas. Muy aconsejable para los que se quedan atascados en el mismo nivel a cada partida y para los que son propensos a lanzar el DualShock por la ventana, aporrear el televisor o patear la consola cuando un juego se les *cruza*; presos de la frustración y al borde de un ataque de ira.

Posología

PlayAcción Trucos y Guías se administra una vez cada dos meses. Cada toma puede ser todo lo intensa que sea preciso, a gusto del consumidor, aunque es preferible recurrir a *PlayAcción Trucos y Guías* cuando un título se te resista horrores.

Contraindicaciones

Aburridos y derrotistas, abstenerse.

Efectos secundarios

No se han descrito.

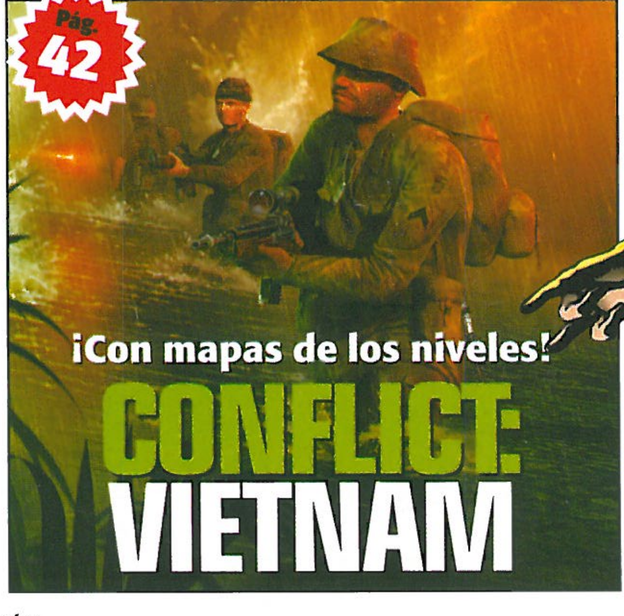
RECUERDA: NOS TIENES CADA 2 MESES EN TU QUIOSCO

PlayAcción 09

SUMARIO

ESENCIALES







«Dime con qué consola juegas y te diré quien eres... »

Tsunami, página 138

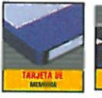
TSUNAMI

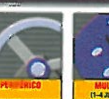
CÓMO INTRODUCIR LOS TRUCOS

¡La biblia de todo buen jugón!

TODO EMPIEZA AQUÍ



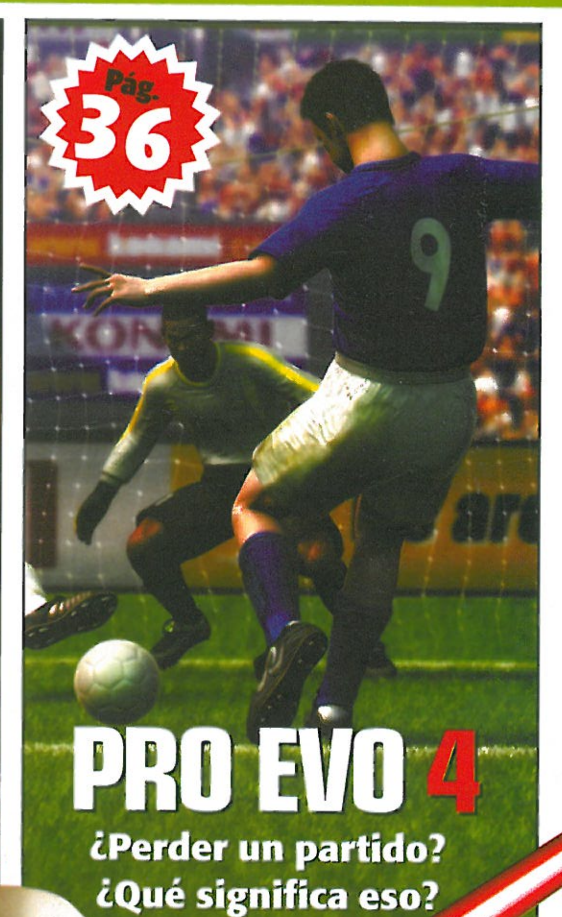




FORMATO PSone | FORMATO PS2 | JUGADORES 1-2 | TARJETA DE MEMORIA | MANDO ANALÓGICO | VIBRACIÓN | PERIFÉRICO | MULTI TAP (1-4 JUGADORES) | CABLE LINK



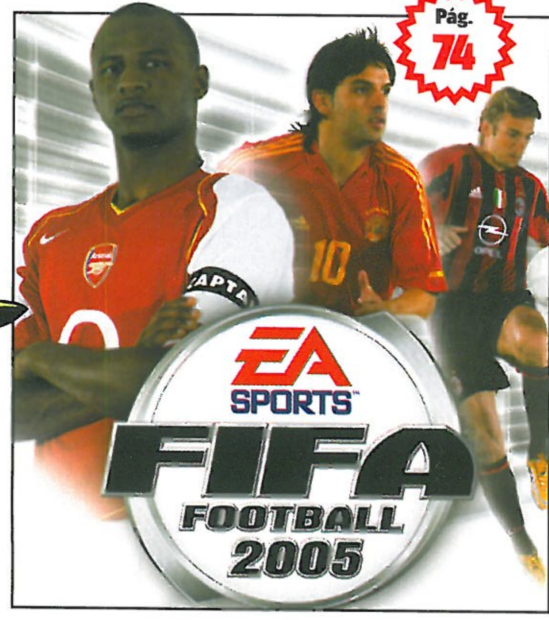
SILENT HILL 4

Si tú tienes miedo, nosotros tenemos la solución



PRO EVO 4

¿Perder un partido? ¿Qué significa eso?





STAR WARS BATTLEFRONT

¡Emplea la fuerza!

ZAPPING

›› SELECCIÓN RÁPIDA DE TRUCOS



Conseguir completar cada objetivo será coser y cantar.

Vietcong: Purple Haze

Tú, soldado, ¿Charlie te inmovilizó en la selva? Bueno, que no cunda el pánico; el último juego de inteligencia, directamente llegado de nuestros colegas de Take 2 anuncian que hay un par de formas de lo más perspicaces de salir airosos.

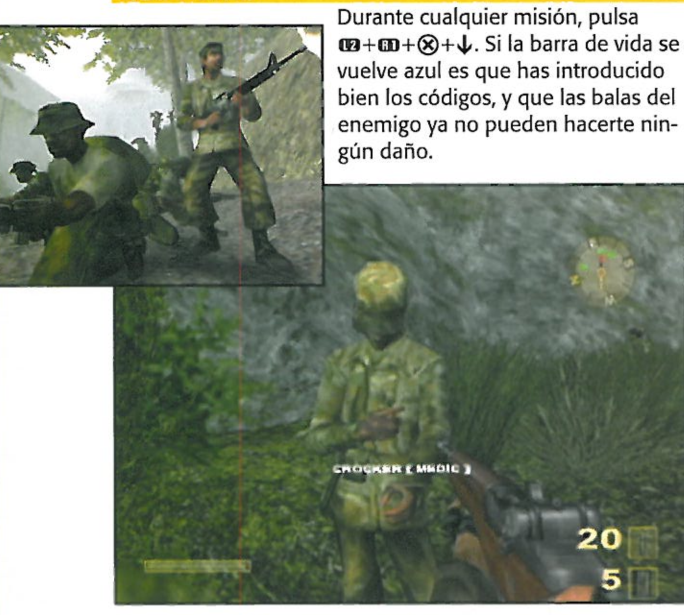
Trucos

ABRE TODAS LAS MISIONES Y ARMAMENTO

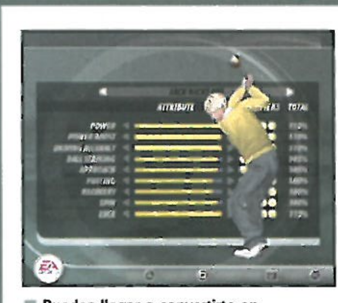
Selecciona la opción CREDITS en el menú principal, luego dale a la siguiente secuencia de códigos: L2+R2+□◎

MODO DIOS

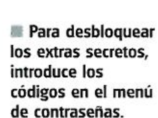
Durante cualquier misión, pulsa L2+R1+⊗+↓. Si la barra de vida se vuelve azul es que has introducido bien los códigos, y que las balas del enemigo ya no pueden hacerte ningún daño.



Utiliza los trucos del Modo Dios y no tendrás que valerte de Crocker nunca más.



Puedes llegar a convertirte en el señor Nicklaus.



Para desbloquear los extras secretos, introduce los códigos en el menú de contraseñas.

Tiger Woods PGA Tour 2005

Como todos bien sabéis, siempre es necesario un ápice de sufrimiento para cualquier juego, para lograr dar lo mejor de vosotros mismos. El golf no es una excepción, ponte en la piel de los mejores jugadores y a ver quien consigue el mejor handicap. Puedes ser el siguiente Tiger Woods, o mejor, Sergio García, así todo queda en casa, sobre todo ahora que el Tigre está en horas bajas.

Códigos de desbloqueo

DESBLOQUEAR TODOS LOS GOLFISTAS Y CAMPOS

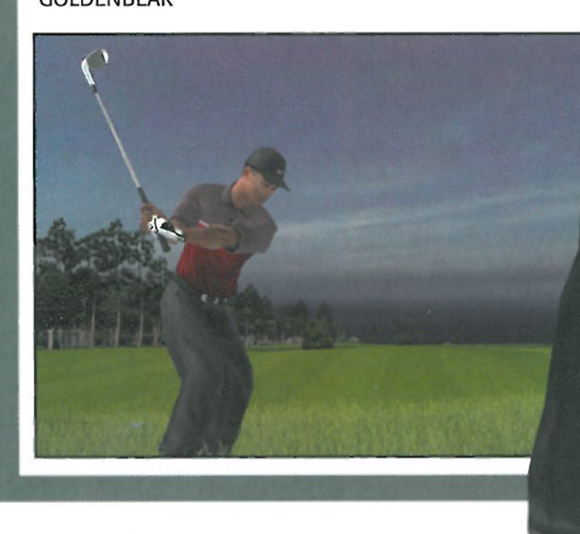
THEGIANTOYSTER

DESBLOQUEAR ARNOLD PALMER

THEKING

DESBLOQUEAR JACK NICKLAUS

GOLDENBEAR





TU CAMPO DE BATALLA
ES... ¡EL CIELO!



ESTRENO
NOVIEMBRE 2004

WWW.DBZ-VIDEOGAMES.COM
WWW.ES.ATARI.COM





PlayStation 2



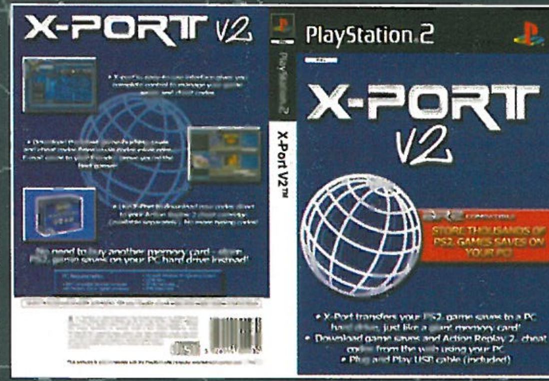
ATARI

© 1989 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation. Published by Bandai S.A. Distributed by Atari Europe SASU.

DIARIO DE UN JUGÓN

JUEGOS, MEMORIAS Y X-ORCISMOS (1ª PARTE)



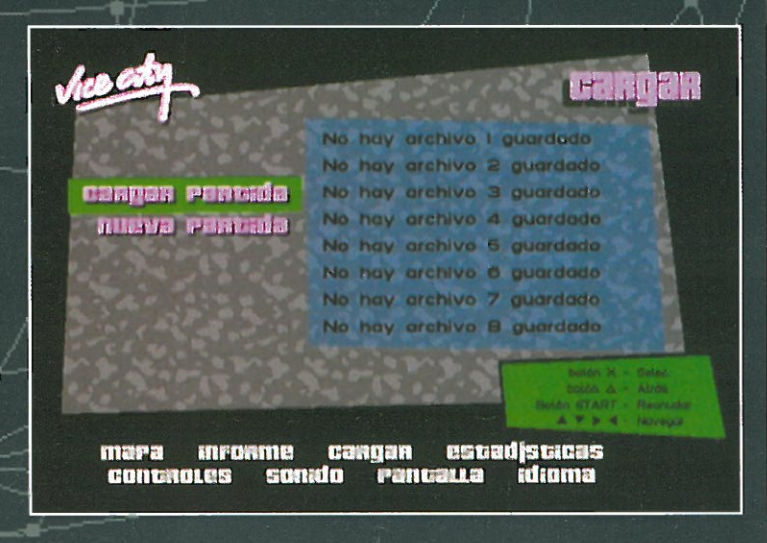


¿Sabes lo que es el X-Port? Sí hombre, el aparatito éste que se enchufa a los puertos USB de la PS2 y del PC y que sirve para transferir partidas entre la Memory Card de la Play y el disco duro del ordenador. Creo que en España sigue sin tener distribuidor oficial, pero no es difícil conseguirlo de importación en muchas tiendas especializadas de Internet. Yo tengo uno desde hace tiempo, y hasta ahora siempre me había dado buen resultado y me había hecho sentirme más listo que la mayoría del resto de mortales; que hasta donde yo sé, siguen sin tener ni idea de que se pueden ahorrar una pasta en tarjetas de memoria. Vamos, que lo tenía considerado como uno de los grandes inventos de la humanidad desde la incorporación de los botones analógicos al Dual Shock. *Hasta ahora*. Resulta que el mes pasado me dio por poner un poco de orden en mi caótica vida de jugador, e hice un *backup* del contenido de las dos tarjetas que tengo para dejar sitio al montón de juegazos que estaban por llegar antes de navidades: *ESDLA: La Tercera Edad*, *The Getaway: Black Monday*, *GTA: San Andreas*, etc; contenido entre el cual destacaban los viejos archivos de *Vice City*, un clásico algo pasado de rosca actualmente sobre el que sin embargo quise volver el otro día para enseñarle a un amigo lo que podía hacer con el Hunter y las misiones de «Vigilante» (estarás harto de oír hablar a Chivattony sobre el tema, ¿verdad?). De modo que, como siempre, ejecuté el software de X-Port en el PC, metí el disco que habilitaba la transferencia en la PS2, devolví la partida a la Memory y cargué el *Vice City*. Cuando quise darme cuenta, mi amigo estaba muerto de risa en el suelo diciendo algo así como que la consola no reconocía la partida, que el juego empezaba a narrar la historia como si no hubiera Memory Card y que le encantaba mi exclusivísimo aparatito mágico, pero que no entendía porqué estaba tan orgulloso de él ni porqué le daba tanto la paliza con un artefacto tan inútil. Que me dedicara a otra cosa, que esto de los juegos no era lo mío.

¿Jurl? Allá fui, como un rayo, a la pantalla de cargar y guardar partidas del menú para comprobar que –efectivamente- no había ninguna partida grabada. Reseteé como buenamente pude, con las manos temblorosas y un sudor frío recorriéndome la espalda, lancé el gestor de tarjetas de memoria de la Play, crucé los dedos y… sí, la partida que acababa de pasar desde el PC estaba «físicamente» allí (o al menos esa era la impresión compartida del gestor de la PS2, de las herramientas del X-Port y de un perplejo servidor), pero por más que seguí intentando utilizarla el *Vice City* se negó a reconocerla. Y te puedo asegurar que la intenté devolver a la Memory de mil formas distintas, algunas de las cuales ni siquiera imaginables por los mismísimos ingenieros de Sony…

La partida del *Vice City*, que me llevó meses conseguir. ¡Con lo bien que funcionaba antes de complicarme la vida pasándola al disco duro! ¿Te puedes imaginar la frustración que supone perder horas y horas de juego sólo porque el aparatito *revienta-partidas* de las narices no hizo bien su trabajo? *(Continuará…)*

J. Lourido



Terminator 3: The Redemption

¿Te siguen exterminando prematuramente? Estos trucos bestiales te serán de gran ayuda para salvar a John Connor y derrotar al malvado T-X más fácilmente de lo que te piensas. En el menú principal, selecciona "Credits" y entra los códigos a medida que van apareciendo.









Trucos

TODOS LOS NIVELES
Mantén pulsados ○ + R2 + △

INVENCIBILIDAD
Mantén pulsados ○ + R1 + R2

MEJORAS
Mantén pulsados ○ + △ + L1

EN LA HORA MÁS OSCURA DEL MUNDO, DEMOSTRARÁS TU VALÍA.

CALL OF DUTY™
FINEST HOUR™

Vive toda la acción de los momentos más intensos en el campo de batalla.

Enfréntate a una gran variedad de misiones de combate junto a tu escuadrón.

Juega solo en las misiones más épicas o adéntrate en la acción multijugador.

A LA VENTA EN OTOÑO DE 2004

WWW.CALLOFDUTY.COM

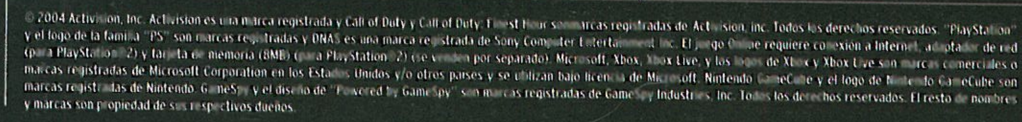









ACTIVISION


© 2004 Activision, Inc. Activision es una marca registrada y Call of Duty y Call of Duty: Finest Hour son marcas registradas de Activision, Inc. Todos los derechos reservados. "PlayStation" y el logo de la familia "PS" son marcas registradas y DNAS es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc. El juego Online requiere conexión a Internet, adaptador de red (para PlayStation®2) y tarjeta de memoria (8MB) (para PlayStation®2) (se venden por separado). Microsoft, Xbox, Xbox Live, y los logos de Xbox y Xbox Live son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países y se utilizan bajo licencia de Microsoft. Nintendo GameCube y el logo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo. GameSpy y el diseño de "Powered by GameSpy" son marcas registradas de GameSpy Industries, Inc. Todos los derechos reservados. El resto de nombres y marcas son propiedad de sus respectivos dueños.



activision.com

ZAPPING

SELECCIÓN RÁPIDA DE TRUCOS

Para ver estos geniales gráficos, desbloquea el modo psicodélico.

Si entras el código correctamente, aparecerá un mensaje.

Shellshock Nam '67

¡Adelante Alpha Unit! Si parece que la batalla se te pone en contra, uno de nuestros espías ha descubierto unos trucos increíbles para este bravucón de Vietnam. Vete a la pantalla de títulos e introduce las siguientes secuencias. Tendrás que ser bastante rápido, no te duermas en los laureles, y si los introduces correctamente, te aparecerá un mensaje en la pantalla. De repente, verás que el viento de la batalla te viene de cara...

Trucos

"AÑADIR ARMAMENTO" EN EL MENÚ DE PAUSA

↑, ↓, ←, →, ○, □, ↑, ↓, ←, →, ○, □

MODO PSICODÉLICO

↑, R2, ○, ←, △, □ L2, L1, ○, R1

MODO DIOS

R3, L3, →, ←, L1, R1, R3, L3, →, ←, L1, R1

MUNICIÓN INFINITA

R2, R1, △, L2, L1, ↑, R2, R1, △, L2, L1, ↑

DESBLOQUEAR TODAS LAS MISIONES Y FOTOS

L2, R2, L1, R1, L1, L2, L2, R2, L1, R1, R1, R2



Mashed

En el caso que este pequeño gran juego de carreras te sea un hueso duro de roer, los siguientes códigos te pueden ser de gran ayuda. Introdúcelos en el menú principal para desbloquearlo todo incluyendo algunas cámaras nuevas y salvajes.



DESBLOQUEAR TODO

↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓







Uno de los muchos ángulos de la cámara pone la pantalla al revés, que no significa que te lo ponga más fácil.



POLIFONICAS TOP 20

84826 Dale don dale
84680 Dragostea din tei
84760 Obsesion
84942 Con la luna llena
84428 Asturias
84967 We will rock you
82652 Fiesta Pagana
84997 Valio la pena
82935 Noches de bohemia
84926 Despre tine
84993 Precisamente...
84779 Mariacaipirinha
80093 Equador
84920 Pastillas de freno
84068 Du hast
80726 No woman no cry
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
84226 Cafe del mar
80239 Final Countdown

806 52 62 44

HIMNOS

82172 Barcelona
84446 Cara al sol
83188 Real Madrid
83808 H. de España
82123 Athletic Bilbao
84094 H. Republicano
84489 Els segadors
82124 Atletico Madrid
84362 Champions League
84490 Asturias patria...
83258 Sevilla F.C.
82190 Betis

NOTA CÓDIGO POLIFÓNICA O SONIDO REAL 5099

SGAE

Ej: Envía NOTA 80239 al 5099 para escuchar "Final..." en tu móvil.

NACIONALES

84996 Ella
85033 Nada valgo sin tu...
84918 Camina y ven
85036 Como tu
85021 Al carajo
85011 Esos dias
84919 Una foto en blanco...
85042 bonustrack
85031 No soy un Bastritboy
84744 Malo
84904 Hablando en plata
84426 Abre tu mente
84642 Angel malherido
84791 La rueca
84500 Te quise tanto

CINE-TV

84067 El Exorcista
84937 Kill Bill
80017 Mision Imposible
84440 El Sr. de los anillos
80143 La Pantera rosa
84064 Star Wars
80044 Rocky
84369 Los 80
85035 The switch -Mitsu...
84930 Del pita del
83883 Fraggle Rock
80025 Los Simpsons
80108 Benny Hill
84437 Shin Chan
84940 Sexo en Nueva York

TECHNO-DANCE

85046 Pump it up
80056 Insomnia
84201 Voglio vederti...
80642 Enjoy the silence
84605 Shin chan dance
83228 Samba Adagio
81664 Children

POP/ROCK

84976 American idiot
84985 Personal Jesus
84905 Lets get it started
84922 Sick and tired
84897 Bubblin
84947 Everybody´s chan...
80277 Nothing else matters
80111 Sweet Child of Mine

SONIDOS REALES

TARAREO Agotador! ... pero sólo son niñas...
TELEFONO Sonará como en casa de tu abuela
EXORCISTA "Coge el teléfono... ¡Cabrón"
KIKIRIKI Gallo cacareando ¡Igual que en el campo!
POLICIA Todos se sentiran como en N Y al oirlo...
CHITA Igual que en la Jungla... ¡Realismo exótico!
RISA Carcajada... Para mearse de risa.
ALELUYA ¡Salvado por la llamada!
FRANCO "Españoles... Franco Ha muerto..."
SUPLICO "Por favor, que alguién me coja..."
PITA Anuncio Coca Cola
TARZAN Grito de tarzan, igual que en la peli.

IMITACIONES DE FAMOSOS

"COGE EL TELEFONO..."
"DICHO POR:

POZI "Borracha..." ¡Mítico!!!
POCHOLO De locura... ¡A tope!
PAPUCHI Eso sí que es rarrrrro
PORTERO "...un poquito de por favor..."
RISITA "¡Cuñaooo!!!" Te suena ¿verdad?
SHINCHAN La risa del niño travieso
TORRENTE ¿Te lo vas a creer???
PAPUCHI Eso sí que es rarrrrro
VELANEGRA Sólo hay una Lola para decirlo!
BORIS Histórico como siempre

Ej: Envía NOTA ALELUYA al 5099 y cada vez que te llamen sentirás la luz divina

CHIQUITO DE LA CALZADA

EN VIVO — EN TU MÓVIL

DOLORES · ENFERMO · AVANTI · COPITA
GRIJANDER · ATAQUE · FUEGO · GUARDIACIVIL

Ej: Envía NOTA FUEGO al 5099 y te ... ¿asustará? Chiquito cada vez que te llamen.









CATHERINE · JULIAR · MARLENE · CHARLIZE

Ej: Envía CLIP CAMERON al 5099 para recibir esta imagen.

41607 · 41104 · 35542 · 36329 · 37026 · 41103

VOLTERETA · GIMNASIA · MORTAL · TORERO

Ej: Envía CLIP BOXEO al 5099 y verás como se defiende

ZAPPING

SELECCIÓN RÁPIDA DE TRUCOS



Formula 1 '04

Este truco no va a ayudarte a ganar por la cara ninguna de las carreras, pero te salvará el trago de desbloquearte tú mismo los bonus del coche. Ahora ya puedes ponerte al volante de los mejores coches ahorrándote algún que otro calvario.

Trucos

Introduce RETROF1 como nombre de usuario para desbloquear todas las recompensas.





Introduce el código como nombre de usuario para desbloquear todo lo que el juego te ofrece.

The Getaway



Una vez hayas desbloqueado los paseos, ya puedes ir olvidándote de las misiones, y darte una vuelta por ahí con total tranquilidad.

Hemos puesto al descubierto todos los entresijos provinentes de los bajos fondos de Londres para que la huída no os sea tan dura. Introdúcelos durante el FMV antes del menú principal. Si los introduces correctamente, oirás unos chillidos de mujer.





Mantente en el truco de Munición Infinita, y luego métete entre las calles de Londres a liarla.

Trucos

DOBLE SALUD
↑x2, ←x2, →x2, ◎x2, ↓

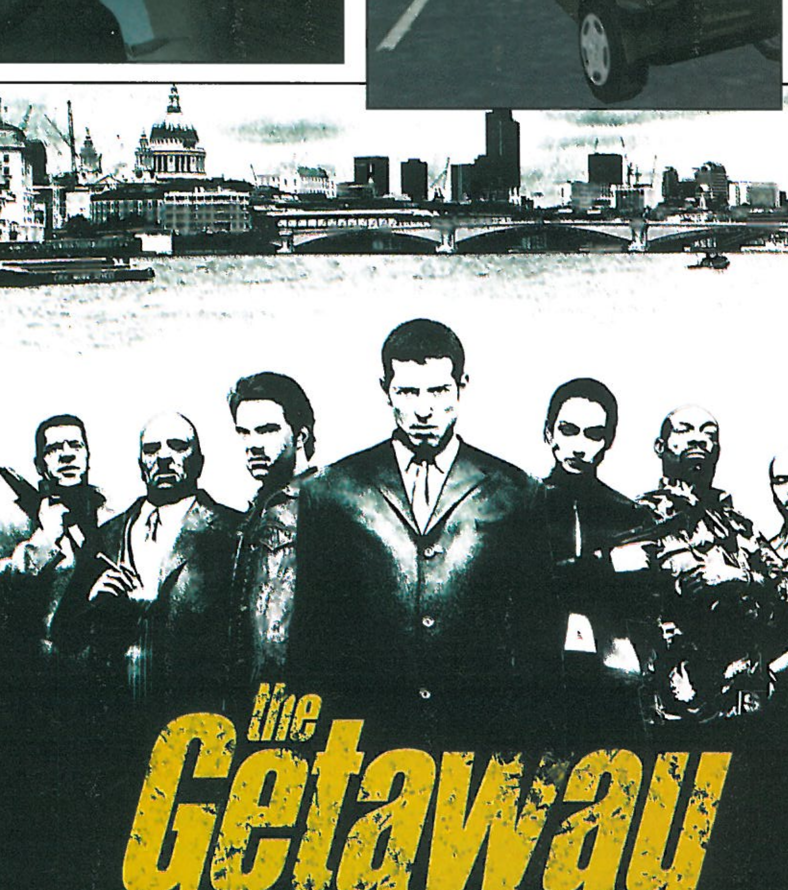
MUNICIÓN INFINITA (SIN RECARGA)
↑, ↓, ←, →, Ⓐ, ↑, ↓, ←, →, ⓘ

DESBLOQUEAR PASEOS
Ⓐx3, ←, ⓘ, Ⓐx3, ←, ◎









¡¡Renuévate vendiendo!!

Vende tu material para comprarte lo más actual.



El lugar donde empezar a vender

www.es.ebay.com



De Higos a... BREVES



Konami lanza el 16 de diciembre *King Arthur*, el juego de la película que, como tal, utilizará imágenes del film de Touchstone Pictures/Jerry Bruckheimer. Además de los escenarios, los personajes se parecerán a los intérpretes de carne y hueso de la película. El jugador podrá utilizar a Arturo, Ginebra, Lancelot, Tristán o Bors, cada uno con sus habilidades específicas, y se embarcará, en modo cooperativo o individual, combatiendo a pie o a lomos de un caballo, en una peligrosa misión que revelará la leyenda de los caballeros de la mesa redonda.

Desde Sony lo han admitido: la espera ha sido larga, pero por fin ha llegado el *shooter* más esperado. *Killzone*, considerado por algunos como el mejor shooter en primera persona de la historia, está disponible desde el 1 de diciembre. ¿Se te ocurre mejor forma de despedir el año que estrenándote con este juegazo? No dejes escapar la edición especial que consiste en el juego más un DVD extra con el *making of*, un trailer, la banda sonora, y mucho más. El PVP estimado es de solo 59 € y la calificación PEGI + 16. La web oficial del juego es **www.killzoneps2.com**



Sony Computer Entertainment Europe y Namco Ltd. anuncian el esperadísimo lanzamiento del juego de lucha *Tekken 5* previsto para el verano de 2005 en todos los territorios PAL, en exclusiva para PlayStation 2. Con más de 20 millones de unidades vendidas en todo el mundo, la famosa saga no necesita presentación, y desde Sony nos aseguran que esta quinta entrega, con los personajes ya conocidos más tres





nuevas incorporaciones, va a ser una experiencia de lucha definitiva con una impresionante calidad de gráficos nunca vista en un juego de la saga. El juego permite a los jugadores invertir dinero de lucha para configurar su personaje con diversos accesorios (sombreros, gafas y una colección de trajes diferentes). Cada uno de los nuevos personajes está equipado con una gran variedad de técnicas mortales, y los personajes que regresan han sido actualizados con nuevos movimientos y combos. Una de las novedades de *Tekken 5* es un juego extra de aventura y acción que descubre una historia paralela a las trepidantes secuencias de lucha. Sólo vemos un problema... ¿podremos esperar hasta verano?

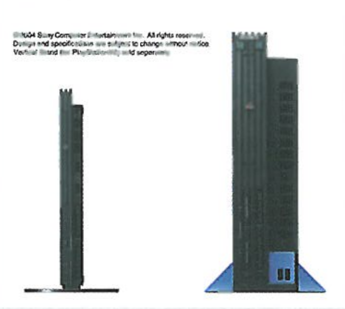
En el nuevo videojuego e **Activision**, *Una serie de catastróficas desdichas de Lemony Snicket* se presenta toda la fantasía de un mundo dominado por el ingenio cuyo hilo conductor es una serie de desafortunados eventos. Basado en la famosa saga de libros y en la película producida por Paramount Pictures, DreamWorks Pictures y Nickelodeon Movies que se estrenará en España el próximo 22 de diciembre, el juego permite que los jugadores se pongan en la piel de los tres huérfanos Baudelaire en 16 misiones llenas de aventuras, en las que tendrán que resolver rompecabezas, crear ingeniosos inventos y burlar al malvado conde Olaf y a sus secuaces. Jim Carrey, Liam Aiken y Emily Browning desempeñan el mismo papel que en la película y aportan sus voces como conde Olaf, Klaus y Violet Baudelaire, en el juego original. La versión española del videojuego está traducida y dobla al castellano en todas sus plataformas. El juego está disponible con un precio de venta al público recomendado de 59,95 €.

Desde **Atari Ibérica** recomiendan que prepares a tu tropa de gusanos para una batalla de cuatro jugadores o declara la guerra gusanil online y ambiéntala en escenarios épicos nunca vistos. Tienes más de 30 armas gusaniles a tu disposición, como el canario de 300 Kg o el pichón buscador...



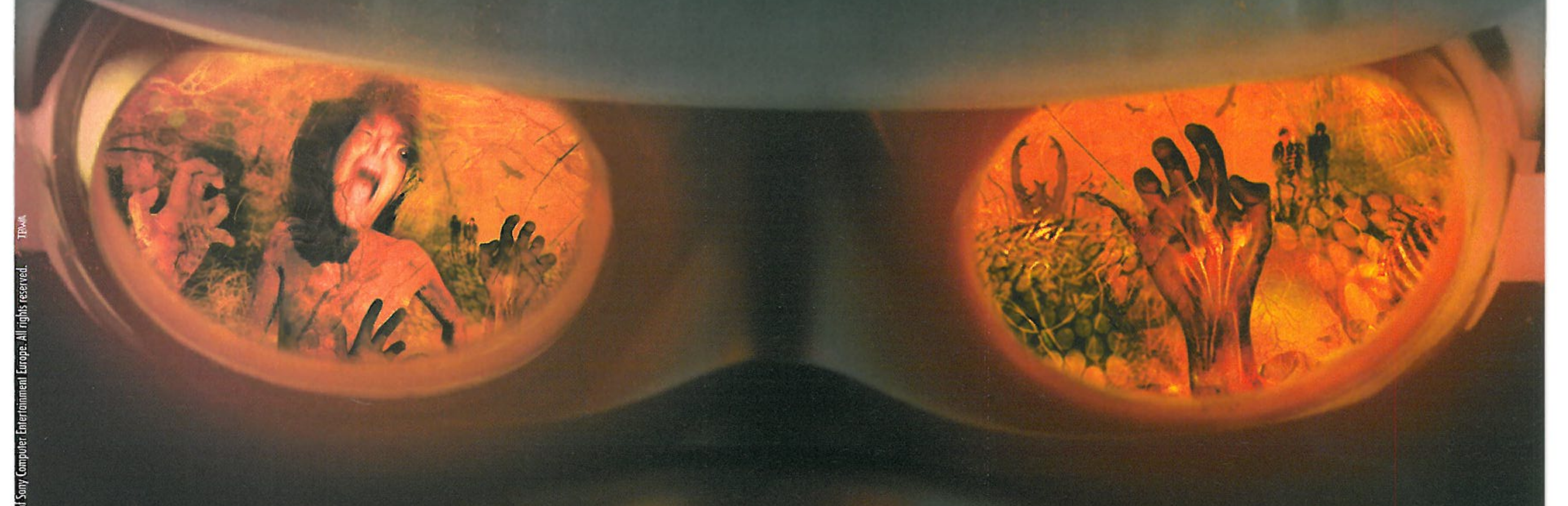
¡Una nueva PS2! Desde el pasado 3 de noviembre puedes encontrar en las tiendas (a un PVP estimado de 149 €) el nuevo modelo de PlayStation 2, más ligera, más delgada y lista para jugar online gracias al adaptador de red incorporado. ¿Has visto que bonita es? La nueva PlayStation 2 presenta un diseño mucho más estilizado. Se ha renovado su arquitectura interna por completo, lo que da lugar a una videoconsola más delgada y ligera. Además, la nueva PlayStation 2 viene preparada para conectar directamente a la red, puesto que cuenta con el puerto Ethernet incluido en su diseño original. El volumen interno se ha reducido en un 75%, el peso a la mitad y el grosor ha disminuido hasta 2,8 cm.
La nueva PlayStation 2 viene acompañada por una excitante oferta de títulos previstos para esta campaña de Navidad. Ya hay más de 1.000 juegos disponibles para la consola y muchos más están previstos para final de año, entre otros los publicados por SCEE *Killzone, The Getaway: Black Monday, Singstar Party*, *EyeToy® Play 2, Jak 3, Ratchet&Clank 3* y *WRC4* y más de 150 títulos previstos por parte de los desarrolladores más importantes.





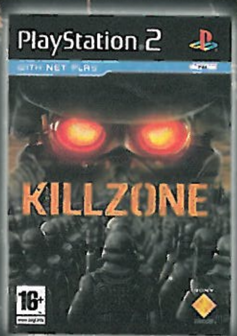
Virgin Play publicará el videojuego *Torrente 3* después de haber llegado a un acuerdo con Virtual Toys. El lanzamiento coincidirá con el estreno en las salas de cine de la película. Santiago Segura será de nuevo la estrella de la película y prestará su imagen y voz como Torrente al videojuego, involucrándose así de lleno en este proyecto. Por primera vez en España, el desarrollo de un juego se hace a la vez que la película, lo que permite a los desarrolladores plasmar el espiritu de ésta lo más fielmente posible.

Dicen que los ojos son el espejo del alma



"Su punto fuerte será la ambientación. ¡Casi nos tendremos que agachar para evitar las balas!"
(Revista Hobby Consolas)

"El mejor shooter de la historia de PlayStation 2 está a punto de salir al mercado."
(Revista Oficial PlayStation 2)



Lanzamiento 24 de noviembre.

Y en sus ojos se ve el odio. Se ve la ira. Se ve la destrucción. Pero también el miedo. Son los Helghast, una facción militar separatista dispuesta a borrar la colonia humana de la Tierra en el planeta Vekta. Sólo las fuerzas leales pueden pararles. Sólo un comando formado por cuatro soldados puede atreverse a hacerles frente. Sólo alguien como tú puede mirarles a los ojos mientras les encañona y decir: "Muchacho, no me gusta tu mirada". Killzone. 11 niveles, 25 armas reales, 4 personajes para elegir, entornos interactivos, modo on-line y enemigos inteligentes que reaccionan con distintas tácticas militares dependiendo de la situación. Prepárate porque la guerra está cerca.

WWW.ZONADERESISTENCIA.COM

CÓDIGO DE ACCESO: ZONAISA

16+

¿quién se apunta?

PlayStation 2

Killzone TM Copyright 2003 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. TBWA

LOS LISTILLOS DE GTA

Será posible… Llevo mes y pico en San Andreas y lo único que escucho son historias y peripecias de individuos como vosotros que todavía permanecen en Vice City. Que si la Superbike 700 por aquí, que si la mansión de Díaz por allá, que si no acabáis de coscaros de todo eso de la red de alcantarillado… ¡Pero seréis pringaos! ¿No veis que Tommy es historia? 'Dita sea, tengo un montón de chismes que contaros acerca de CJ y no puedo ganar ni chapa con ellos porque resulta que sois más parados que el funcionamiento de vuestro cerebro…

Soy Johnny Chivattony



Johnny,
¿Estás ahí? Necesito ayuda en una misión, tengo que pulverizar a uno en el campo de golf y necesito que me ayudes, porfa, tengo muchos verdes. Gracias, eres muy bueno. Llámame a mi dirección: asieraki@euskalnet.net
Asier Fernández, Bizkaia



¿Estás de guasa? Paso de llamarte chaval. Una, porque (que yo sepa) todavía no se ha inventado eso de llamar al correo electrónico; y otra, porque aunque tuviera tu número de teléfono no me saldría de las mismísimas pelot… narices. Dicho lo cual, que sepas que no tiene mucha ciencia la misión esa del campo de golf. Únicamente por los guardaespaldas que dan un poco la brasa en cuanto tratas de acercarte al vejestorio, y por aquello de que te quitan las armas antes de entrar; pero vaya, como ya he dicho alguna vez siempre puedes saltarte la entrada «normal» y acceder al recinto por el puentecillo de madera que hay unos pocos metros a su izquierda, conservando de este modo tu armamento. Fíjate, si hasta puedes elegir entre darle pasaporte con las uzis o pasarle por encima montado en uno de esos cochecitos horteras que utilizan los golfistas para ligar con chatis a las que triplican la edad…



Qué tal Johnny,
Hay un amigo en mi escuela que me ha hablado de un truco que puede aumentar la cantidad de dinero, pero no me lo quiere decir. Por favor, Johnny, ¿me podrías decir cómo activarlo? Te lo agradezco, eres el mejor.
Luis Valadez, e-mail

Aaajaja, caramba, ya hacía tiempo que nadie me preguntaba por el truco del dinero… Hagamos una cosa: mejor te digo cómo activar tu pensamiento crítico y tu escepticismo y a cambio tú me prometes que harás un buen uso de ellos y le dirás a tu «amigo» que te pegue una buena colleja por ser tan rematadamente pánfilo y creerte todo lo que te dicen, ¿de acuerdo?
¿Que cuándo empiezo a decirte cómo activarlos? Madre mía… Está bien, dile a tu amigo que te he dado el truco, pero que no te da la gana de pasárselo. Igual así empiezas a entender cómo funciona la cosa.

Hola Johnny,
Fíjate que en el Vice City ando desesperado porque no encuentro el carro Mr. Woodu, y me lo están pidiendo en Sunshine Autos. También quería decirte que ya acabé el juego, pero que todavía no compré el Pole Position. ¿Me podrías mandar los nombres de todas las propiedades? Porque siento que me falta alguna más por comprar. Y el huevo de pascua, ¿dónde está y cómo lo agarro? ¿Y cómo hago para que Tommy salga fumando?
Chipitín, e-mail

JOHNNY DICE: **A ver, por partes, no te embales que me aturullas. Con lo de «Mr. Wodu» supongo que te refieres al «Voodoo» (en fin, ya no os pido que me pidáis las cosas con cierto estilo, pero al menos podíais molestaros en copiar bien los nombres…). Es el coche preferido de los cubanos, y lo puedes encontrar a patadas si te das una vuelta por su barrio (particularmente por la zona de la imprenta, «Little Haiti»). ¿Que no tienes el Pole Position? No necesitas comprar todas las propiedades para avanzar en la línea**







JOHNNY LO SOLUCIONA

Envía tus preguntas o dudas a:
Listillos de GTA
PlayAcción Trucos y Guías
Paseo San Gervasio, 16-20
08022, Barcelona
O manda un e-mail a
playaccion@mcediciones.es

argumental, y de hecho puedes terminar perfectamente el juego sin tener unas cuantas. Veamos, son 15 en total... Está bien, supongo que puedo permitirme el lujo de perder medio minuto enumerándolas y dejar que me pagues por ello: Son los apartamentos Hyman Condo, la choza Skumole, los taxis Kaufman, la imprenta, la heladería Cherry Poppers, el concesionario Sunshine y los astilleros del puerto en la isla del oeste, el 3321 de Vice Point, la casa El Swanko, los apartamentos Links View, el club Malibú, el Pole Position, el hotel Ocean Heights y el 1102 de Washington Street en la isla del este, y el estudio de cine entre ambas. Buff...
No, Tommy NO puede salir delante de la cámara fumando. ¿No ves *Gran Hermano* o qué? Sólo el Gran Chivattony se puede permitir el lujo de sacarle fotos al menda con un pitillo (o lo que sea) en la boca y distribuirlo de estrangis por aquí, a cambio de un buen fajo de billetes, sin que se me echen encima la pasma, la mafia y Mercedes Milá con todo su ejército de ceniceros. Y créeme, tengo que usar *todos* los ojos de mi cuerpo para poder seguir vivo y contárselo a tipos tan crédulos como tú...
En cuanto al huevo de Pascua (que curiosamente sí que existe, no como el 99% de cosas raras que me preguntáis últimamente), debes situarte en el helipuerto de la VCN en Downtown y saltar hacia la ventana de la esquina más cercana al edificio contiguo. Con un poco de suerte atravesarás la pared y encontrarás el dichoso e inútil «Easter Egg». No te lo crees, ¿verdad? Bueh, supongo que me lo tengo merecido... Te paso un poco de material gráfico para que dejes de murmurar, incluyendo mi particular visión de la estatua del huevo de Colón... digo, de Tommy. Hale, con viento fresco, chaval.

Hola Johnny,
Llevo el 64% de «state» y no me aparece ninguna misión. ¿Qué debo hacer? No me encuentro con los meneos de chatis. ¿Cuántas casas en total puedes comprar? ¿Cuántas misiones son de policía? ¿Y de taxi? ¿Y de doctor? Y por último, ¿cómo consigo 150 de blindaje?
Bueno, esto es todo, publica mi mail. ¡Gracias, colega!
Liberto Bahi, e-mail



JOHNNY DICE: ¿«State»? Hablas del «porcentaje completado», supongo... Pues seguramente hayas terminado ya la historia principal y no te quede más que acabar las misiones alternativas (12 niveles de vigilante, 12 de ambulancia –ATS, no doctor, chatín–, 12 de bombero, 10 de repartidor de pizas y 100 «carreras» en el taxi), adquirir todas las propiedades (no me vas a hacer repetirlas, ¿a que no?), llevar a cabo todas las masacres, rampas y saltos únicos, conseguir todos los objetos, etc. Nada, en un par de horitas lo sacas, je, je.
Estarás de acuerdo conmigo en que eso que dices de los «meneos de chatis» suena un tanto extraño... ¿Hablas de las bailarinas del Pole Position? Pues ahí están, tío, si has acabado las misiones principales y el club es tuyo deberías tener acceso a ellas (en un sentido meramente conceptual, claro, no te emociones). ¿Será cosa de esas gafas de culo de botella que llevas?
Lo del 150 de blindaje ya lo dije la última vez que me pasé por aquí, así que paso de repetir que no hay truco y que sólo se puede conseguir acabando todas las misiones de vigilante. Hmm, demonios, cómo me pierde esta bocaza que Dios me ha dado...



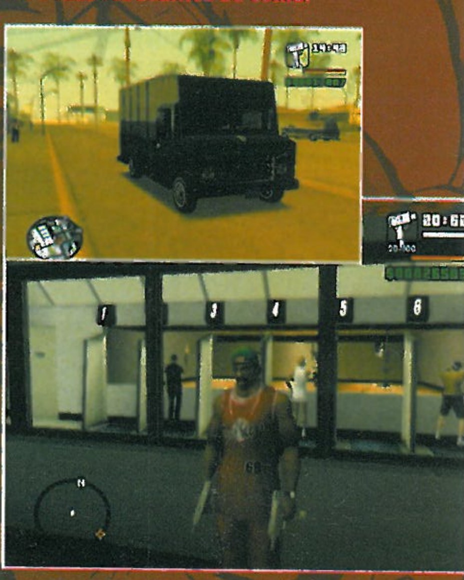


Hola Johnny,
¿Cómo estás? Espero que todo bien, te escribo desde México. Hace apenas un mes compré el Vice City y le dedico el poco tiempo libre que me queda, pero he tenido problemas con dos misiones: la de «Ángeles Guardianes» y la de «Demoledor» (por más que trato, no consigo colocar las cuatro bombas y siempre matan a Díaz). A ver si me puedes ayudar.
¿Me podrías decir también cuándo podré pasar a la isla del aeropuerto y del estadio? Es que está cerrado el camino. Y cuando voy de repartidor de pizzas, ¿cómo hago para que las entregue?
¿Me podrías contestar por mail? Ya que no es fácil conseguir tu revista en México... Y si me pudieras mandar algo más de información del juego, mejor. Muchas gracias, y recibe un cordial saludo desde México.
José Curiel, e-mail

JOHNNY DICE: ¿Contestar por mail? Qué cachondo. Como si tuviera tiempo y ganas para esas cosas... A ver, que me estoy enrollando mucho este mes: «Ángeles Guardianes» es un poco cosa de ser rápido y de saber bien a quién disparar y a quién no (y de tener suerte en la persecución final en moto, claro), así que insiste y verás como la pasas en dos patadas. En «Demoledor» el truco está en subir y bajar el mini-helicóptero por el hueco de las escaleras, lo que resulta un pelín más difícil que hacerlo por el camino en zig-zag pero ahorra muchísimo tiempo. Claro que igual tú no tienes ni las agallas ni la habilidad necesarias para ninguna de estas dos misiones...
No te preocupes, los puentes se acabarán desbloqueando al acabar las misiones de Díaz y acabarás harto de tanto recorrer la otra isla cuando busques los coches de la listas de Sunshine. Aunque siempre puedes usar el truco de los coches flotantes para llegar a la otra orilla sin necesidad de completar ninguna misión: →, R2, ◎, R1, L2, ◎, R1, R2.
Qué más, qué más... Ah, sí, las pizzas, que se reparten como si dispararas en un coche con las uzis: L1 ó R1 para apuntar lateralmente a los destinatarios y ◎ para lanzárselas. Está todo ya, ¿no? Pues hala, que pase el siguiente...

¡Qué pacha tronco!
Mira una cosa, cuando me paso la misión esa de ir con Ryder a robar armas en una casa me dice que ya puedo atracar casas, cogiendo esa misma furgoneta de la misión, pero no la encuentro a la muy puñetera. Dime dónde está la *flagoneta*, a ver si me saco un dinerillo robando chozas.
Y una cosa más, he oído y he visto fotos de CJ con un arma en cada mano, pero no sé cómo se hace. A ver si me puedes ayudar, máquina. ¡Muchas gracias, glorioso Johnny!
Marcos Izquierdo, e-mail

JOHNNY DICE: *Coñ*, eso de glorioso Johnny me ha gustado. Y no veas qué alegría encontrarse con alguien que no siga dando la brasa con Vice City... Muy bien, chatín, has conseguido no caerme antipático en la primera impresión. A ver si aguantas el ritmo... La furgo de los atracos la puedes encontrar en la calle donde vive la novia de CJ en Los Santos, en las casas que tienen ropa tendida frente al gimnasio. En cuanto a lo de disparar a dos manos, CJ lo hace automáticamente, pero antes tienes que mejorar tu nivel de puntería practicando en las Ammu-Nation. Compra entonces (o consigue como puedas) un par de miniguns y verás qué carnicerías a lo John Woo más rebosantes de estilo.



ALGUNOS GHOST SON DEL MÁS ALLÁ.
OTROS TE LLEVARÁN ALLÍ.



Corea del Norte. 2007. Tú lideras a los Ghost, la mejor fuerza terrestre del mundo. Tus órdenes: Acabar con una aguerrida facción militar Coreana antes de que desencadene un Armagedón nuclear a escala mundial.

Bienvenido a la guerra del mañana soldado. Sólo trata de salir vivo de ella.

www.ghostrecon.com

© 2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. "PS" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



MODOS MULTIJUGADOR EXCLUSIVOS
HASTA 16 JUGADORES ONLINE.



PIDE APOYO AÉREO

TOM CLANCY'S

GHOST RECON 2

NOVIEMBRE 2004



PlayStation 2





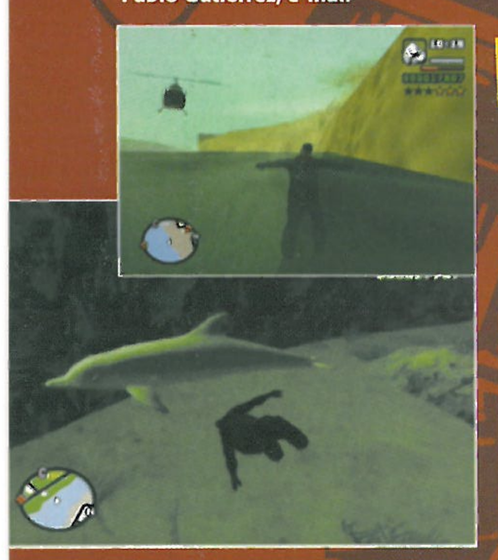




Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres, 2 planta 1ª. Ctra. N VI Km 24. 28230 Las Rozas (Madrid) WWW.UBISOFT.ES

LOS LISTILLOS DE GTA

Mis saludos, Don Chivattony.
Por favor, si puedes pon un mapa de las estrellas de soborno de la poli en Las Venturas, porque cuando voy nadando hasta allí se me tiran los polis encima como mosquitos a la luz. Sólo una cosa más: he leído en Internet y en varias revistas que en el campo hay animales salvajes, pero me lo he recorrido todo y no he visto ni un maldito pájaro. Y dime por favor si hay tiburones en el mar, y si es así, por qué zona. Pensarás que me gustan demasiado los animales, jaja, pero bueno. Aquí tienes tu pasta, ¡'ta luego!
Pablo Gutiérrez, e-mail



JOHNNY DICE: **¡Aaaajaja! ¡Pero qué cutre eres, chaval! ¿De verdad pretendes deshacerte de las cuatro estrellas de búsqueda que te calcan cuando llegas a una zona que todavía no has desbloqueado? ¿Recogiendo estrellas de soborno? ¡Aaaajaja! Madre mía, pobre CJ, no me quiero ni imaginar su cara cada vez que lo llevas a la costa... Tómatelo con calma, majo. Juega las misiones con un cierto orden, deja las machadas a un lado y verás como en poco tiempo (bueno, en tu caso seguramente algo más) podrás pisar Las Venturas sin que se te eche el ejército encima. Y lo de tu zoofilia... Pues no, yo tampoco he visto más que algún pájaro por ahí volando y medusas, tortugas, pececillos y delfines en el agua, pero tampoco me he bañado mucho (ya sabes que se pierde la capa protectora de la piel y tal). Tiburones, lo que se dice tiburones, y animales salvajes, como que no me he topado con ninguno... quitando a Catalina, claro, que de salvaje tiene un rato largo. Hala, andando, y a ver qué haces con los bichos, que te estaré vigilando.**

Qué pasa, tronco.
Mira, me han dicho que la Superbike 700 está en el alcantarillado, y que se puede entrar por el parking del supermercado. ¿Es verdad? Porque yo no he encontrado nada. Dime por dónde se entra, porfa, porfa, porfa. También me han dicho que se puede coger un helicóptero en la mansión de Díaz, ¿es verdad? Porque no sé cómo entrar.
Beatriz Osuna, Sevilla

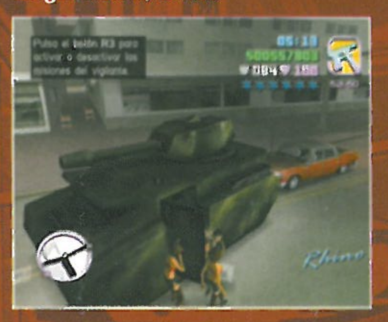
JOHNNY DICE: **Porfa, porfa, porfa... A ver, guapa, tienes tres opciones: seguir buscando y rebuscando hasta reventar la alcantarilla *que no existe* en los alrededores del supermercado; volar el supermercado con el bazooka y poder así acceder a la red de alcantarillado *que tampoco existe* sin necesidad de encontrar la alcantarilla; o pasarte a San Andreas y pilotar motos como la de la imagen sin necesidad de perder el tiempo con las patrañas de algún loco chivato... ¿Qué harás, criatura?**
Sí, la mansión de Díaz tiene un helipuerto en el tejado, pero antes debes completar la misión «Borrar» para que sea tuya y evitar así tener que recurrir a la red de alcantarillado cada vez que quieras acceder a su interior. Ehm, olvida esto último, ¿de acuerdo







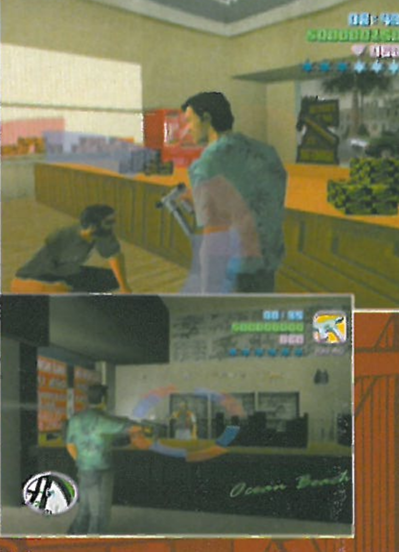
Qué pasa tío,
He estado buscando la entrada al alcantarillado pero nada [...] Porfa, porfa, porfa. También me han dicho que se puede coger un tanque en la tercera isla, ¿es verdad? Y me han dicho que hay motos de trial, ¿es verdad? Bueno, tío, adiós y que te vaya bien.
Sergio Osuna, Sevilla



JOHNNY DICE: ***«Porfa, porfa, porfa»...* Buf. Lo del alcantarillado pregúntaselo a tu hermana (la que se pasó por aquí hace un segundo y preguntó exactamente lo mismo, sí), que llevaba cara de que la cosa le quedó la mar de clara. Supongo que será un problema genético, así que procuraré no meterme demasiado con vosotros... ¿Tercera isla? ¿Me estás vacilando? Ah, demonios... Bueno, da igual, a ver si acabo con esto cuanto antes y me puedo ir a casa de una maldita vez: puedes «invocar» al Rhino en cualquier momento y lugar con la siguiente combinación: ◎, ◎, L1, ◎, ◎, ◎, L1, L2, R1, △, ◎, △. Y no, no hay motos de trial, sólo de motocross. No sabes cuánto lo siento. Quizá en la quinta o sexta isla, vete a saber...**

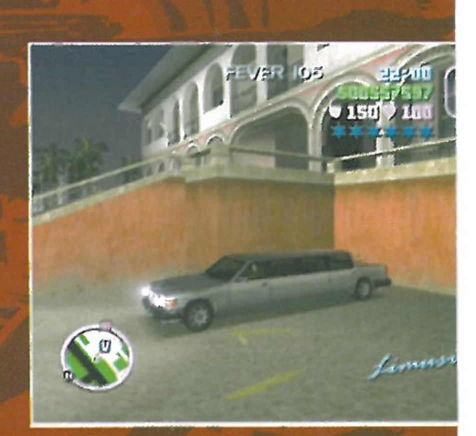
Hola Johnny,
Quiero preguntarte algo: En el menú de opciones, en las estadísticas, pone *«Almacenes desvalijados: 0 de 15»*. ¿Dónde se encuentran esos almacenes? ¿Qué tengo que hacer? ¿Y puedes poner un mapa con la posición de los saltos únicos? Gracias, tío.
Alejandro, Cantabria

JOHNNY DICE: **Los almacenes para desvalijar no son otra cosa que las tiendas en las que puedes entrar y que están desperdigadas por todo el mapa. Apunta al dependiente durante un rato sin dispararle y acabará dándote la pasta... pero cuidado con los cretinos de las Ammu-Nation, que son unos susceptibles de cuidao y se rebotan por cualquier cosa.**
¿No os pasé el mapa de los saltos únicos la última vez? Anda, pues va a ser que no... Me hago mayor, cagontal. En fin, ahí va (esta vez sí) junto con la localización de las masacres. Parece que el Johnny necesita unas vacaciones...



Hola,
Me llamo Álvaro. En el concesionario Autos Sunshine no encuentro en la lista el coche «Stretch», ¿me lo puedes decir, por favor? Mándamelo inmediatamente la respuesta.
Álvaro Fernández, Málaga

JOHNNY DICE: **Ahh, nada como una consulta entrañable para acabar la ronda por este mes... Dime, ricura, ¿qué quieres que te diga? ¿Que no encuentras el Stretch? ¿Que repita exactamente lo que has dicho? ¿O es que en tu lista no aparece el Stretch y quieres que te diga porqué? Hmm... Yo diría que sí debería aparecer, ¿eh? ¿Te has fijado bien? A ver... es ese coche largo, muy laaargo, como el de los Love Fist, que los adultos llaman «Limusina» y que puedes encontrar a la entrada de la mansión de Díaz (cuando la tengas y sea en realidad la mansión de Chez Tommy) y en barrios de esos de mucha pasta. Ya hemos hablado alguna vez de ella, ¿te lo perdiste? ¿Quieres que lo busque y te lo mande a casa? ¿Con chofer o sin chofer? ¿Pongo a alguna chati en el asiento de atrás? ¿Te relleno el minibar? ¿O prefieres que te mande *sólo* la respuesta?**
Ahh, cielos. El mes que viene, más. Si sobrevivo a la Navidad, claro...



DESCÁRGATE
LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL











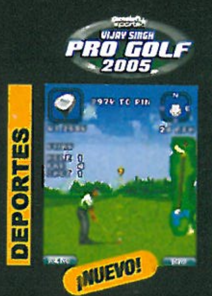
CARRERAS AL LÍMITE
AL VOLANTE DE LOS DEPORTIVOS MÁS LUJOSOS

DESTACADOS



¡Sube a la cima del skate en las calles de Barcelona y Venecia!

DEPORTES





ACCIÓN



AVENTURA



ARCADE



PUZZLE



¡Sólo 3,12 € IVA incl.!

Para descargar un juego
envía un SMS al 5525*con el texto JUEGO PA114
Y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO PA114 al 5525

Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.

O llama al 806 556 555 y sigue las instrucciones**
Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap.








Sony Ericsson T610 | Nokia 3510i | Samsung E700 | LG 5300i | Motorola V500

(2) Lista de teléfonos compatibles
Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD, **Sony Ericsson** K500, K700, T610, T630, Z500, Z600, Z1010, **Motorola** C380, C650, T720, V180, V220, V300, V500, V525, V600, **Sharp** GX-10, GX-15, GX-20, GX-30, **Samsung** E700, E800, E820, X450, LG 5300i, 5400, 7100, **Sagem** My V55, My-V65, My-V75, My X5-2, My X7, **Siemens** C55, C60, C65, CV65, CX65, CXV65, M50, M55, MC60, SL55, S55, SX1, **Panasonic** X60.
Existen juegos compatibles para todos los terminales aquí listados.

*El acceso al catálogo vía SMS cuesta 3,12€ IVA inc. (en tres SMS 1,04€) y tienes derecho a la descarga del juego. También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para descargar el juego. Nos reservamos el derecho a utilizar tus datos para posibles operaciones futuras. Dispones de un derecho a acceso, rectificación y limitación de datos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com ** Vía 806 1,06€/min desde una línea fija y 1,04€ desde un móvil IVA inc.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: si tienes algún problema con la descarga contáctanos en javasupport@gameloft.com o en www.gameloft.com en la sección de ayuda.

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo, Asphalt: Urban GT, Block Breaker Deluxe and 2004 Real Football and are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Splinter Cell, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Sam Fisher, the Soldier Icon, Might and Magic and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Vans and Vans logo are registered trademarks of Vans, Inc. The trademarks Harbour Town Golf Links and Sea Pines are used under Licensed from Sea Pines Company, Inc. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner Audi AG. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. General Motors Trademarks used under license to Gameloft. The trademarks, copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Murciélago R-GT, and Gallardo are used under licence from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. Lotus Exige and associated logos, emblems and body designs are trade marks and/or other intellectual property of "Group Lotus plc" and are used under license by Gameloft. Official Nissan Product. Nissan, Nissan Skyline GT-R and associated symbols, emblems and designs are trademarks of Nissan Motor Co., Ltd. and used under license to Gameloft. Saleen® and Saleen S7™, its vehicle model names and their proprietary designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to Gameloft. TVR, Sagaris and body designs are registered trademarks and/or intellectual property of TVR Engineering Limited and are used under license to Gameloft. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. All other trademarks and registered trademarks are property of their respective owners.

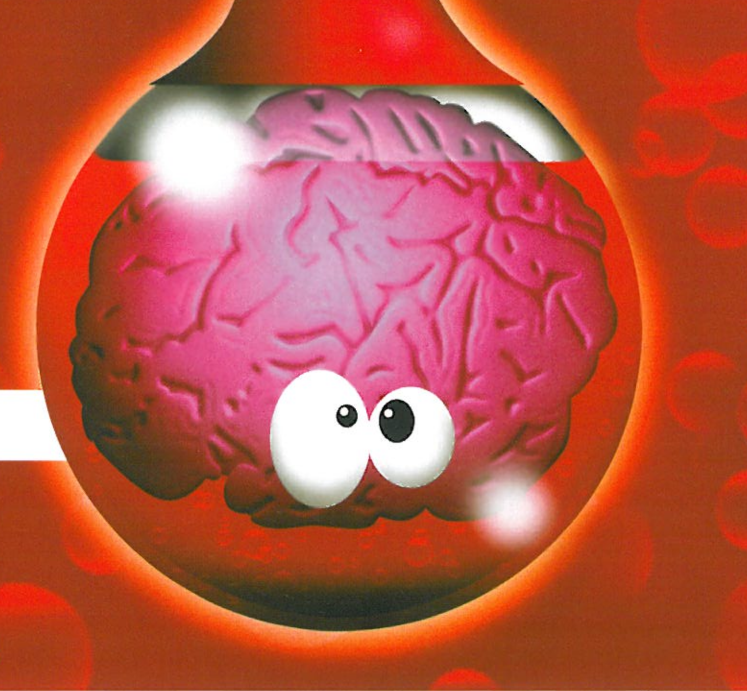
Más juegos de calidad en



www.gameloft.com

PlayAcción P+R

¡ESTRÚJANOS EL CEREBRO!



¿Tienes algún problemilla con un juego de PSone o de PS2? ¿Te has quedado atascado? Pues aquí tienes a un especialista en la materia dispuesto a ayudarte. Envíanos tus dudas a PlayAcción P+R, Paseo de San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona o mándanos un *e-mail* a playaccion@mcediciones.es





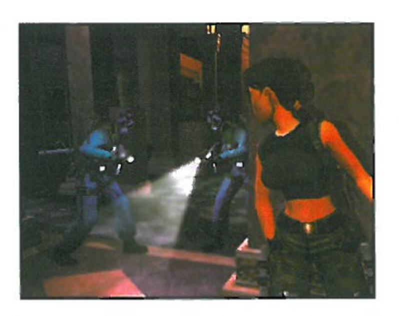




BURNOUT 3 Y EL ABECEDARIO

Hola a todos,
Os escribo porque hace unos días me regalaron del *Burnout 3* y tengo un par de problemillas. Desbloqueé todos los modos multijugador y guardé, pero cuando volví a jugar, itachán, no estaban! ¿Sabéis de qué puede ser? Por cierto, ¿se puede cambiar el nombre del perfil de usuario? Es que con la emoción puse «abc» y estoy hasta el gorro de que todos los premios de mis carreras se los lleve ese tal «abc». Cambiando de tema, ¿sabéis cómo liquidar al fantasma rojo de la cámara de las estaciones en *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*?
PD: Vuestra revista es la mejor.
Ander Gezuraga, Bilbo (Bizkaia)

Es extraño que te hayan desaparecido las opciones multijugador de *BO3* después de guardar la partida. ¿Tienes el autoguardado activado? De ser así ni siquiera deberías haber tenido que molestarte en grabar, y los modos desbloqueados deberían haber permanecido activados automáticamente. Sólo por si acaso, recuerda que muchos de ellos no están disponibles para el juego offline. ¿Tienes el adaptador de red? ¿Pudiera ser que hubieras grabado la partida estando conectado y al volver a cargarlo desconectado sean sólo los modos online los que no puedes seleccionar? En cualquier caso la opción de autoguardado está justo debajo de la que te permite cambiar el nombre de tu perfil como jugador, por si quieres trastear con ella. Así es, puedes cambiar de nombre con facilidad, no te preocupes: selecciona sucesivamente desde el menú principal «Datos del conductor», «Perfil» y «Renombrar perfil» y podrás deshacerte del «abc» en un instante.
Por último, para cargarte al fantasma rojo de *El Ángel de la Oscuridad* puedes aprovechar que apenas te quita vida mientras estás agachado y ponerte de pie sólo para dispararle cuando lo veas muy claro. Sitúate cerca del objeto del que emana la luz azul (lo justo para que no cambie de posición), dispárale al fantasma y, cuando esté atontado, abalánzate rápidamente sobre la estatua que tenga el objeto en ese momento para hacerte con él.





LAS PUERTAS DEL INFIERNO DE DMC2

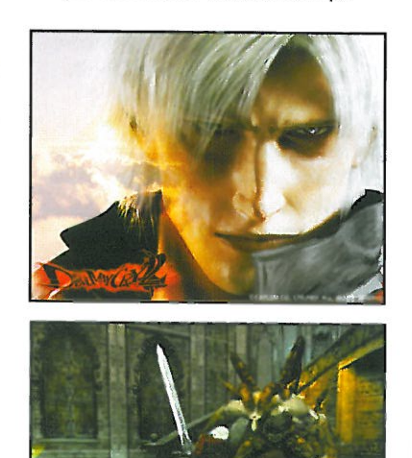
Hola,
Soy Ángel, un niño de nueve años, y deseo que me publiquéis porque llevo meses intentando pasarme el nivel de *Devil May Cry 2* en el que tienes que golpear unas cosas para abrir las puertas del infierno. Espero que me digáis dónde están las cuatro cosas que tienes que golpear. Por favor, publicadme, porque llevo más de seis meses en eso, y si no lo hacéis por lo menos mandadme la respuesta a angelillo4@hotmail.com
Ángel, e-mail

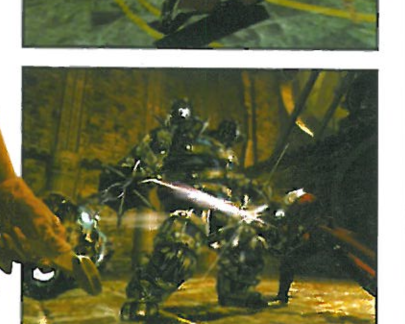


¿No has encontrado ninguna? Bueno, a ver si somos capaces de orientarte en el nivel para que encuentres los cuatro sellos y sus respectivas puertas:
El primero está nada más comenzar el nivel; cruza una puerta «secreta» que hay hacia la izquierda, ve todo recto, gira a la derecha en cuanto puedas, salta algunos tejados y lo verás por encima de ti. Si eres lo bastante rápido y preciso puedes arrearle a base de saltos y mandobles de espada (recuerda que los círculos que rompen el sello se apagan si vas demasiado lento), pero sino siempre puedes pelear con las criaturas de alrededor y conseguir la energía que te permita transformarte para llegar hasta él volando.
Para el segundo ve después por los tejados hacia la izquierda, hasta llegar a un sitio donde puedes cambiar de dirección. No gires, cuélate por el mismo agujero rectangular de la fachada que tuviste que atravesar en la primera fase y lo encontrarás enseguida.
El tercero está siguiendo el camino de la derecha en el próximo cruce, al final de una calle donde te las tendrás que ver con unos cuantos bichos. Y el cuarto y último está yendo hacia el norte, cogiendo el camino de la izquierda en el cruce y utilizando la misma táctica que te llevó a romper primer sello (vuelve a estar por encima de ti, sí).
En fin, que tengas suerte con las dichosas puertas. Somos perfectamente conscientes de que seis meses es mucho tiempo para permanecer atascado en una misma fase… ¡Ánimo!

NIÑAS Y CAZAFANTASMAS

Hola,
¿Qué tal? Estoy atascada en *Ghosthunter*, en el comedor de la casa encantada (donde está la niña enjaulada). He iluminado el cuadro con la linterna de estrellas y a continuación se ha abierto una puerta. La niña en ese momento ha dicho una cosa, la frase decía: «*Lo que alimenta tus sueños mi muerte provoca, el día que mi último aliento salga de mi boca*».
Es ahí donde estoy atascada, no sé lo que tengo que hacer ahora. ¿Tengo que disparar a la niña para poder sacarla de la jaula? La verdad es que no sé qué debo hacer ahora… ¿Me po-







HACIENDO NÚMEROS EN FFX-2





Hola,
Les escribo este correo primeramente para felicitarlos por su gran revista, y también para mandarles saludos y hacerles algunas preguntas:
En *FF X-2* tengo una duda a la hora de abrir la puerta en Besaid Copl, cuando desaparece Wakka, en la puerta de dentro de la cueva donde antes estaba sentado. Es una puerta a la derecha. ¿Cuál es su código de cinco dígitos? ¿Y sabéis algún secreto de este juego? Gracias y hasta luego.
Juan Sánchez, e-mail

**Lo sentimos, Juan, pero los chicos de Square-Enix son poco proclives a incorporar trucos y secretos en sus *Final Fantasy*, de modo que tendrás que hacer todo el «trabajo sucio» por ti mismo. Para complicarlo un poco más, el código por el que preguntas (de cuatro dígitos, no de cinco) varía en cada partida que juegues, así que no podemos más que darte las indicaciones de dónde se encuentran estos dígitos: búscalos, respectivamente, en la propia villa de Besaid (cerca del monumento, en el camino que hay oculto tras una tienda), a tu derecha saliendo de esa zona en dirección a la playa (sobre una pequeña estructura escalable), yendo hacia la izquierda en la playa y saltando donde está el niño cerca del muro (en el camino que lleva a la primera cascada) y en los alrededores de la casa de la playa (tendrás que trepar de nuevo, está tirando hacia la izquierda).
No te será difícil dar con ellos, ya que emiten una luz brillante que da bastantes pistas sobre su localización. Introdúcelos por orden en el panel que hay donde perdiste de vista a Wakka, la puerta se abrirá y te permitirá continuar la aventura. Aunque bueno, sabes que no es obligatorio realizar este tipo de misiones alternativas y que siempre puedes seguir adelante sin necesidad de completarlas, ¿verdad?**





déis ayudar, por favor? Muchas gracias por todo y felicidades, sois geniales.
Elisa Miranda, Alicante

No, no tienes que disparar a la niña, sólo tienes que averiguar de qué fecha está hablando. Ignora lo que dice y atraviesa la puerta de tu izquierda. Sube las escaleras, enciende el proyector y manipúlalo hasta que veas el número 11. Ilumina entonces la lámpara de la esquina; aparecerá una niña en la pared que te dirá algo así como... Bueno, no querrás que te lo contemos todo, ¿no? Sólo decirte que el 11 de antes hace referencia al mes de la fecha que estás buscando, que la niña que aparece te da la clave del año y que para el día tendrás que usar la luz ultravioleta y una lente que podrás recoger tras cargarte a... ¡Vaya, casi nos vamos de la lengua otra vez!



CUADROS EN LA COLINA SILENCIOSA DE PSONE

Hola,
Les escribo porque estoy atascado en el *Silent Hill* de PSone. No logro dar con la clave del tercer piso de «por ahí», en los puzzles de las dos puertas. Por si no saben bien en qué parte es, es en la que hay dos cuadros, uno dice: «La luz iluminando la oscuridad», y el otro dice: «La luz hacia el futuro». Estoy atascado hace meses y no me atrevía a escribirles, puesto que en las revistas que he visto sólo aparecen los que piden ayuda para los juegos de PS2. Por favor... ¡ayúdenme!
Ustedes son mi única esperanza. ¡Ah!, por favor, escríbanme a mi e-mail, porque si me responden en la revista, primero llegaré a ser viejo. Soy de Colombia, y su revista llega a veces con hasta medio año de retraso. A pesar de esto y de que sólo tengo los dos primeros números, soy un fanático de ustedes. Saludos y, por favor, respóndanme.
Milton César Román, e-mail







No te preocupes, Milton, los juegos de PSone pueden ser tanto o más complicados que los de PS2, y cuando son de la categoría de *Silent Hill* es un auténtico placer echaros un cable. Lo que no podemos hacer es enviarte la respuesta al correo electrónico, porque si lo hiciéramos contigo tendríamos que hacerlo todos los lectores que nos pedís lo mismo... y no nos quedaría tiempo para confeccionar la revista. Y entonces dejaríais de comprarla, claro. Entiéndelo, sería como dedicarnos casi exclusivamente a tirar piedras sobre nuestro propio tejado. Eso sí, esperamos y confiamos en que este número no tarde tanto en llegar allá como los anteriores, que seis meses nos parece un plazo de tiempo excesivo. En fin, vamos allá con tu duda acerca del *Silent Hill*, que estás ya muy cerca del final del juego. Simplemente debes utilizar la cámara de fotos –que deberías haber conseguido en la sala de enfermeras del segundo piso– sobre los cuadros; te revelará unos símbolos que abrirán las dos puertas al representarlos sobre sus respectivos paneles de puntos. En las salas a las que dan acceso encontrarás, entre otras cosas, la llave para la jaula del primer piso... y a partir de ahí, es cosa tuya.

DE TODO UN POCO

Hola,
Me llamo Daniel y quisiera que me ayudaran con algunos juegos que tengo para PlayStation 2. Tengo uno llamado *Rise to Honor* en el que me gustaría que me ayudaran con algún truco de vida infinita. También tengo el *GTA Vice City*, y quisiera que me dieran algún truco para pasar todos los niveles. Y otro juego que tengo y al que no juego demasiado es *Resident Evil: Outbreak*, porque me matan enseguida...
Por favor, pásenme los trucos y guías que les pido. El último es *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, no consigo pasar la misión en el puerto de Los Ángeles porque me dice que me falta por neutralizar a dos terroristas y no puedo abrir la puerta para salir. Además, dichos terroristas no aparecen.
Bueno, un millón de gracias si me pueden ayudar con estos inconvenientes que tengo.
Daniel, e-mail





Para todos los asuntos relacionados con *Vice City* mejor que te dirijas a nuestro colega («conocido», más bien) Johnny Chivattony, aunque nos da en la nariz que no va a tener ningún truco para que pasarse todas sus misiones. Tres cuartos de lo mismo ocurre con *RE: Outbreak*. Chivattony no tendrá ni idea de nada que no tenga que ver con *GTA*, pero aunque la tuviera no podría ayudarte porque –que nosotros sepamos– no hay ningún truco para este juego. Si fueras algo más explícito con la parte en la que estás teniendo problemas, tal vez podríamos echarte una mano...
En cuanto a *Pandora Tomorrow*, puedes distinguir fácilmente a los terroristas usando la visión térmica. Hay unos cuantos repartidos por toda la zona, dos de ellos protegiendo a Soth (¿serán éstos los que te faltan?). Recuerda que puedes silbar o lanzar objetos para atraerlos a tu posición, y mandarlos así al otro barrio sin que se disparen las alarmas del aeropuerto.
Por último, tampoco hay trucos que te puedan hacer la vida más fácil en *Rise to Honor*. Todo lo que hay se reduce a conseguir videos y nuevos trajes para Jet Li al terminar el juego, y a desbloquear un mayor nivel de dificultad tras completarlo en modo normal. Pero vaya, en el anterior número de *PlayAcción* ya publicamos el truco que desbloquea todos los capítulos y extras del juego, así que... Por si no la tienes a mano, ahí va de nuevo: En el menú principal, mantén pulsados L1 y R1 y dale a □, ↑, ↓, ◎.


"BEST FIGHTING
GAME OF E3"


BEST OF SHOW
"BEST FIGHTING
GAME OF E3"

ESTÁ EN TI.


MORTAL KOMBAT
DECEPTION


18+
www.pegi.info


PlayStation


PlayStation 2
XBOX
POWERED BY gamespy
MIDWAY






MIDWAY


Virgin

Grand Theft Auto San Andreas

18+

Nos ha pillado por los pelos, pero al final hemos podido echarle el guante al juego más esperado del año. ¡Y es una pasada! A partir del mes que viene te ofreceremos la guía entera del juego, pero de momento tendrás que conformarte con algunos truquillos que deberían ayudarte a empezar. ¡De nada!

INFORMACIÓN BÁSICA

GÉNERO:	ACCIÓN
DISTRIBUIDOR:	TAKE 2
PRECIO:	64,90 €



FORMATO PS2


MANDO ANALÓGICO


TARJETA DE MEMORIA


JUGADORES 1

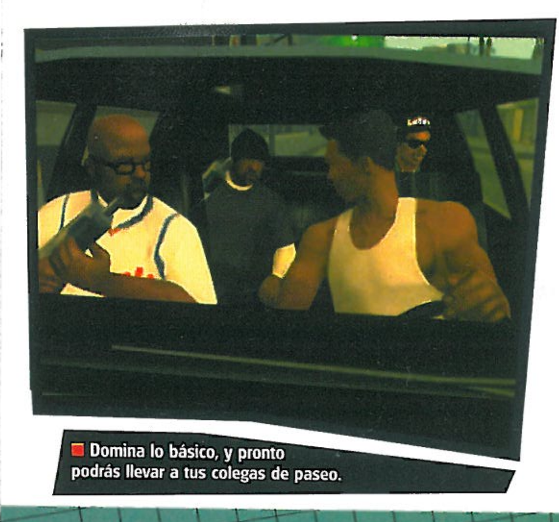


Consejos y Trucos

SI QUIERES EMPEZAR PISANDO FUERTE, AQUÍ TIENES ALGUNOS CONSEJOS PARA INICIAR LA AVENTURA POR TODO LO ALTO.

Vuela bien alto

El elenco de vehículos voladores es mucho mayor que nunca en esta ocasión, con viejas glorias reapareciendo, como el Hunter, y nuevos aviones que te permitirán tener mucho donde escoger. Estos bólidos son esenciales cuando te dispones a viajar rápidamente a través de San Andreas. También son muy útiles cuando debes escapar de la policía o quien sea, pues a ver quien es el guapo que te sigue por los aires…En cualquier caso, volar por el campo es bastante simple, porque no hay objetos que puedan ponerte las cosas difíciles, a excepción del Monte Chiliad, claro (aunque si chocas contra esto te aconsejamos que visites tu oculista habitual lo antes posible). Así pues, será cuando llegues a las zonas civilizadas cuando más tendrás que vigilar, especialmente con los rascacielos, porque pueden convertir tu viaje en algo un poco más accidentado.



Domina lo básico, y pronto podrás llevar a tus colegas de paseo.

Las bicis

San Andreas dispone de un montón de motos y bicicletas para usar. Sin duda alguna, el vehículo por excelencia son las motos, gracias a su velocidad y su facilidad de manejo, que convierten las huidas en tareas realmente sencillas –¡siempre que controles bien el vehículo, claro!-. Por supuesto no son máquinas fáciles de controlar, porque su realismo es total: un solo golpe contra algo y caerás al suelo, quedando a merced de tus perseguidores. Y eso no es bueno, claro… La clave reside en convertirnos en expertos motoristas antes de usarlas como método de escape en las situaciones comprometidas. De este modo, no habrá quién nos atrape.

Comilonas

Aunque la comida no sea un elemento esencial en San Andreas, tener algo que comer te servirá para aumentar tu energía fácilmente. ¡Aunque ten cuidado con cuánto comes! Pásate demasiado por hamburgueserías y sitios así y en poco engordarás de manera considerable. Y si engordas, recuerda que tendrás que sufrir las ofensas e insultos de los habitantes de San Andreas… aunque eso no es lo peor de todo. Te convertirás en una criatura lenta y sin reflejos, convirtiendo una rápida huida del lugar del crimen en una utopía. Un consejo: si estás bajo de energía y necesitas comer hazlo, aprovecha para hacerlo entre las misiones. Es más, asegúrate de que no te persigue demasiada gente, porque no hay nada más molesto que bajar del coche a por una hamburguesa y que se te tiren encima todo tipo de asesinos, policías, o vete tú a saber qué. Es un consejo, amigo…

¡Moldea tu cuerpo!

Cj puede visitar gimnasios a lo largo de San Andreas y trabajar un poco ese cuerpo. Esto puede sonar a algunos como una pérdida de tiempo, pero lo cierto es que tiene su peso en la jugabilidad. Nos explicamos: CJ tiene un medidor de stamina que te dicta cuánto tiempo puede esprintar o aguantar bajo el agua. Por tanto, cuando más trabajes en el gimnasio, más grande será el medidor. Lógico, ¿no? Claro, y es que no hay peor situación que ser pillado por un poli o algún malote por culpa de no correr lo suficiente. Así que deja ese trozo de pizza… ¡y ve al gimnasio, vago!



Forzando y Entrando

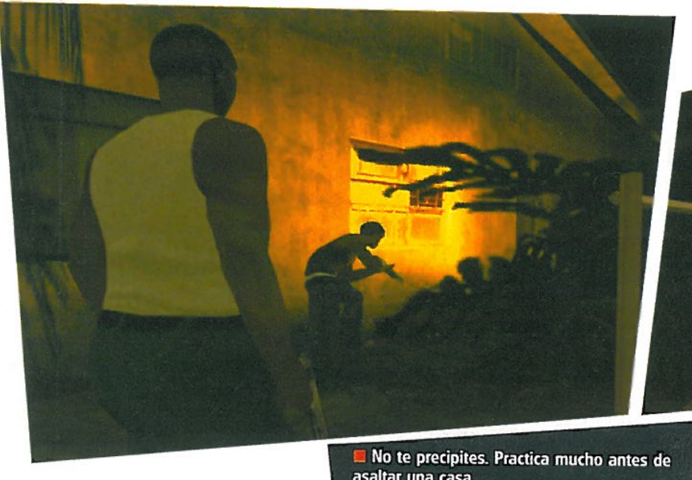
TODO MATÓN QUE SE HAGA RESPETAR SABE UN PAR DE COSAS SOBRE ATRACOS A CASAS...

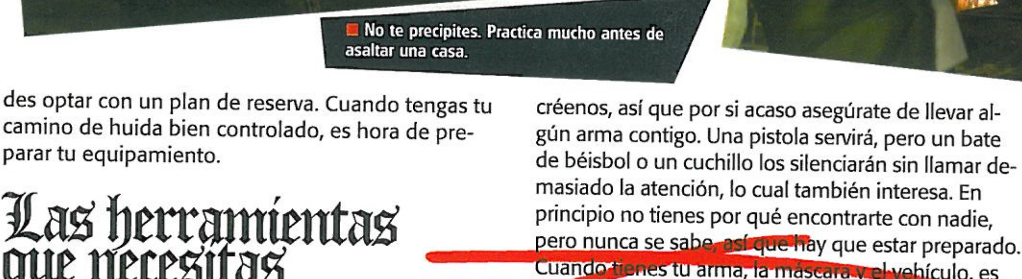
En el estado de San Andreas hay infinidad de cosas en las que CJ puede gastar su dinero. Además de comer bien, puede dedicarse a comprar armas, ropa nueva, cortes de pelo e incluso tatuajes. Pos desgracia, estas cosas necesitan de bastante dinero, y parece que nuestro héroe no tendrá nunca suficiente pasta para estar a la moda. Y es una pena, ¿verdad? Por supuesto, algunas misiones reportarán beneficios a CJ, pero siempre hay algo nuevo que comprar, por lo que algún dinerillo extra nunca viene de más. El resultado es que las misiones paralelas en San Andreas se han centrado en el robo de casas: una manera rápida y fácil de conseguir dinero.

Escogiendo el objetivo

Los Santos tiene multitud de casas residenciales que pueden ser asaltadas, pero desde luego hay que preparar muy bien el atraco para evitar errores. Haz las cosas bien y conseguirás un montón de dinero fácil, pero equivócate y prepárate para ser arrestado en un santiamén o incluso para que te vuele los sesos algún dueño malhumorado y poseedor de algún proyectil poco inofensivo. Así pues, debes estar bien preparado antes de plantearte nada. Cuando hayas escogido qué casa será tu víctima, dedica un día a observar la acción desde un coche. Debes estar familiarizado con las calles de los alrededores y los atajos, para escapar lo más rápido posible cuando tengas que hacerlo. La verdad, no te recomendamos realizar el mejor atraco de la historia para acabar perdido por el barrio tratando de escapar y terminando siendo acorralado por la policía en un callejón sin salida. Haz algunas pruebas antes: ensaya la huida desde la casa, escoge la mejor ruta y practícala al máximo. Todo tiene que salir bien. Primero pruébalo de día, claro, pero luego por la noche, pues es cuando cometerás el atraco y cuando mayor riesgo tienes de perderte. También te ayudará encontrar dos rutas diferentes de huida, por si te persigue la policía y pue-

Entrarás en el modo sigilo automáticamente cuando te pongas la máscara.





No te precipites. Practica mucho antes de asaltar una casa.

des optar con un plan de reserva. Cuando tengas tu camino de huida bien controlado, es hora de preparar tu equipamiento.

Las herramientas que necesitas

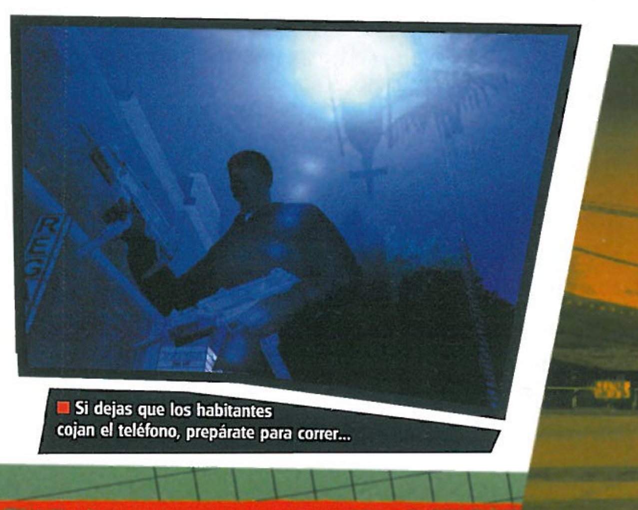
Hay numerosas tiendas en San Andreas que venden ropa muy útil para tu 'misión'. Encuentra alguna donde vendan máscaras de ski o similares y compra una. Cuando CJ se ponga alguno de estos objetos, entrará en una especie de modo de camuflaje, por lo que reducirá el ruido que hace al moverse y podrá avanzar sin ser visto. Vamos, una especie de Solid Snake un poco más macarra. Éste es un aspecto esencial para preparar un asalto: intentar entrar en una casa sin una de estas máscaras es simplemente de locos y no vale la pena ni que lo intentes. Luego no digas que no te avisamos...
Ahora que ya tienes la ropa, necesitas un camión. No tiene mucho sentido ir a atracar una casa montado en una bicicleta, como puedes suponer. Así que roba un camión de tamaño decente, sin pasarse, pero intenta que no te persigan demasiado a partir de entonces. Si tu radar de búsqueda es demasiado alto, corres el riesgo de que la policía trunque tus planes de robo, así que asegúrate ante todo que puedas conducir por la calle sin atraer demasiada atención innecesaria.
Por último, necesitas las herramientas, claro. Mientras la mayoría de habitantes de San Andreas son memos confiados que no cierran sus puertas delanteras, también la mayoría duerme con una buena escopeta debajo de la cama. Si les molestas tendrás problemas, créenos, así que por si acaso asegúrate de llevar algún arma contigo. Una pistola servirá, pero un bate de béisbol o un cuchillo los silenciarán sin llamar demasiado la atención, lo cual también interesa. En principio no tienes por qué encontrarte con nadie, pero nunca se sabe, así que hay que estar preparado. Cuando tienes tu arma, la máscara y el vehículo, es hora de empezar el trabajo sucio.

El robo

Ante todo, recuerda que tienes que cometer el atraco por la noche. Asaltar una casa en pleno día es del todo suicida, e igualmente seguro que hay gente dentro, así que no vale la pena. Por la noche estarán dormidos, y tendrás menos posibilidades de ser visto por algún vecino.
Intenta acercarte a la puerta de la casa lo máximo que puedas, para que el trayecto del camión a la puerta sea el mínimo. Con tu máscara puesta, sal del coche y entra en la casa. Todo muy despacio. No cojas lo primero que encuentres y eches a correr, pues seguramente te estés perdiendo objetos valiosos en otras habitaciones. Así que tómate tu tiempo para examinar las habitaciones, y busca cosas que sean fáciles de transportar (televisiones, minicadenas, etc.).
Si tienes la mala pata de encontrarte con algún miembro de la familia, quítalo de en medio rápida y silenciosamente. Reaccionarán de distintas maneras, pero sea como sea no pierdas el tiempo, porque puede ser mortal para ti. Algunos se irán corriendo y esconderán en un rincón, mientras que otros quizás cojan el fusil del abuelo y quieran convertir tu estómago en un colador. Los más peligrosos de todos, sin embargo, son los que empezarán a gritar como descosidos llamando a la policía... a éstos los tienes que hacer callar antes de que se entere todo el barrio y tu plan se vaya al garete. Si aún así fracasas en evitar que la policía se entere, entonces debes salir cuanto antes del lugar, llegar al camión y escapar como sea. Habrás desperdiciado esta oportunidad, pero tranquilo, habrá muchas otras...
Si por el contrario todo sale bien y consigues salir de la casa sin llamar la atención y con lo que quieres, enhorabuena. Ve a la furgoneta (¿a qué ahora agradeces haber aparcado delante de la puerta?), carga las cosas y limítate a alejar lenta y tranquilamente del lugar de los hechos. Conduce con calma por la ruta de huida ya estudiada hasta que estés lejos de la zona, y la misión habrá concluido con éxito. ¡Felicidades, ladrón!

Deshaciéndote del material

Si te persigue la policía, debes deshacerte del equipo lo antes posible (una visita aérea a Pay 'n' Spray siempre es una buena idea). Una vez tu nivel de búsqueda está en un nivel considerablemente bajo (y si has seguido nuestros consejos esto no debería ser ningún problema), puedes hacerle una visita a algún amigo con contactos, y descargar el material allí a cambio de algún dinerillo, claro está. Ahora que ya tienes el dinero extra que querías, puedes empezar una nueva misión, siempre que no le hayas cogido al gustillo a esto de robar casas y quieras volver a probarlo...



Si dejas que los habitantes cojan el teléfono, prepárate para correr...





Ponte a la Moda

NO VAS A CONSEGUIR QUE TE RESPETEN HASTA QUE NO VISTAS DE MANERA ADECUADA

En San Andreas, todo gira alrededor de tener buen aspecto. Si quieres ganarte el respeto de los miembros de tu banda y conseguir nuevos integrantes para que ayuden, es esencial que luzcas cuatro trapitos bien escogidos. Esto es mucho más que cuatro cosméticos: si CJ tiene buen aspecto, miembros de otras bandas le respetarán e incluso temerán, y los mayores estarán encantados de ayudarle cuando tenga problemas. Que nos es moco de pavo, vamos, es to de arreglarse y ponerse bien guapo para salir a la calle. En resumen, no vas a llegar a ninguna parte si no das el pego, así que escucha los consejos de moda que te daremos a continuación (sí, sabemos de moda, no nos mires con esa cara…).

■ Escoge tus tatuajes en relación al dinero que tengas.

■ Si tienes pinta de idiota, no te sorprendas porque se rían de ti.



Cortes de pelo

Hay diferentes peluquerías a lo largo y ancho del estado, pero la primera que encuentres será la de Reece en la zona de Los Santos. Entra sin dudarlo, toma sitio, y prepárate para escoger entre las distintas opciones los más modernos cortes de pelo o cambios de look. Cuanto más trabajado sea el corte, más dinero costará, así que tener mucho dinero será de gran ayuda para conseguir el aspecto deseado. Aún así, no malgastes todo tu dinero en opciones menores en la peluquería, porque la idea de atracar casas no es para que te lo gastes todo en un corte de pelo. Como ya sabes, si tu aspecto es decente, los miembros de tu banda mostrarán más respeto por ti, ¡y las chicas también empezarán a notar tu presencia!

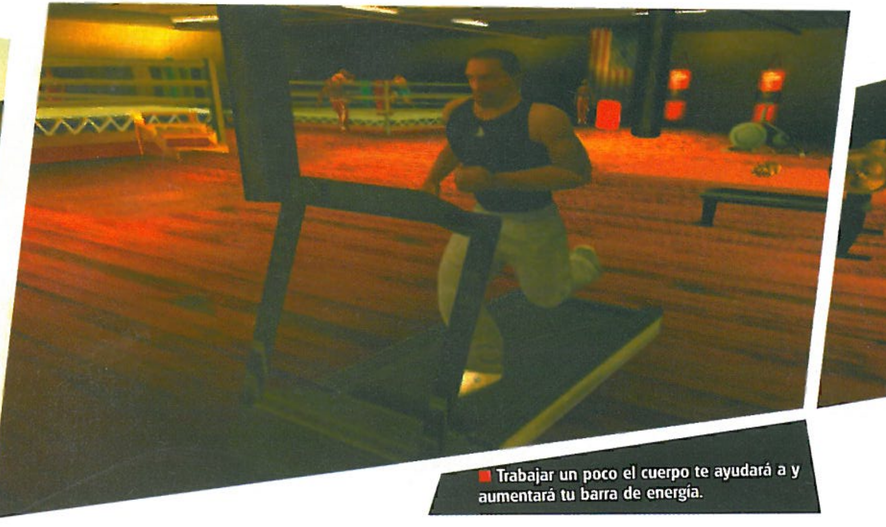
Tatuajes

Además de un buen peinado para impresionar al sexo opuesto, todos sabemos que la muchachas jóvenes se sienten irremediablemente atraídas al ver un par de peligrosos tatuajes. El 'body art' es realmente importante es San Andreas, y hay un buen número de locales destinados a ello, que ofrecen la posibilidad de decorar el cuerpo de CJ de mil maneras diversas. Los diferentes tipos de tatuajes varían enormemente dependiendo de la ubicación de la tienda, así como de su entorno, por lo que las posibilidades son muchas y variadas. Por ejemplo, en Los Santos la mayoría estarán centrados en armas y nombres de bandas callejeras, mientras que el la hispana San Fierro, por ejemplo, los símbolos aztecas dominan el mercado. Mola, ¿verdad? Pues ya sabes lo que te toca, chaval. Aunque no olvides que tatuarte con determinados símbolos o dibujos te hará fácilmente reconocible para las bandas enemigas o incluso la policía, así que ándate con ojo.

Vestuario

La ropa hace al hombre, como el dicho reza, y las calles de San Andreas no son una excepción. Al principio del juego CJ iba vestido con unos simples pantalones tejanos y una ca-





Trabajar un poco el cuerpo te ayudará a y aumentará tu barra de energía.

miseta indistinta. Realmente en este punto no tiene el aspecto de un líder. Así pues, querrás vestirte con ropa más de calle cuanto antes. Llevar colores identificativos de tu banda será visto como algo positivo por norma general, aunque puede delatarte en territorio enemigo, así que debes estar al ojo cuando te alejes de tu zona habitual.

Lo colores de la banda no serán, sin embargo, los únicos colores que deberás escoger. Hay muchas tiendas de ropa en San Andreas donde CJ podrá comprar nuevas prendas, modulando de esta manera el nivel de respeto que la gente profesa por él dependiendo de cuál compre y cómo la lleve. Todo está muy estudiado, como ves. Y como pasa con los cortes de pelos y desgraciadamente en la vida real, cuanto más cara sea la ropa que llevas, más gustará a la gente. Y a diferencia de éstos, cuando compres ropa nueva, tus prendas viejas serán guardadas para que las puedas usar. Solo tienes que ir a tu casa, y allí deberían de estar todas, sin excepción. Interesante, ¿no? Pues mucho, porque algunas misiones requerirán un tipo de ropa concreto, por lo que tener a mano diferentes prendas te puede ahorrar algún que otro disgusto.

Binco

¿Qué es Binco? Bueno, a grandes rasgos es una cadena de ropa a bajo precio que cae bastante cerca de la casa de CJ. La vida en el barrio no es que sea la más acomodada ni la más fácil de San Andreas, por lo que dichas tiendas se dedican a ofrecer ropa barata para que los habitantes se la puedan permitir. De hecho, la mayoría de gente que vive por los alrededores viene a comprar aquí, por lo que una visita temprana durante el juego a Binco ayudará a CJ a no parecer un forastero por la zona. Sin embargo, no te confíes, puesto que la ropa que venden no es en absoluto la mejor, así que en cuanto tengas algo de dinero lo más recomendable es que vayas a comprar algo a una tienda más decente.

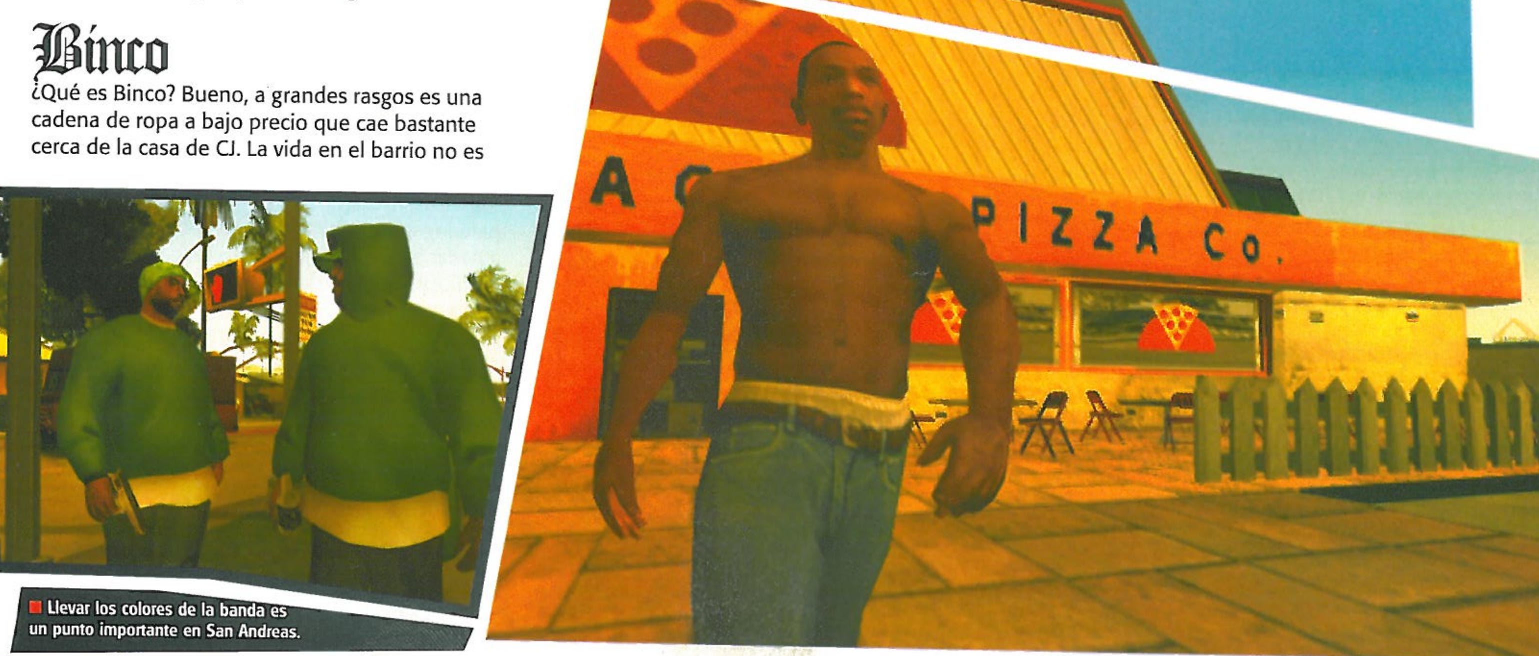
SubUrban

Fundada en Ganton, SubUrban se especializa en un completo elenco de ropa centrada en bandas callejeras de San Andreas como Mercury o Base 5. A diferencia de Binco, lo que aquí se vende tiene una marca, y la tienda está ubicada en lo más profundo del territorio Ballas, por lo que es un establecimiento muy popular entre los macarras de las bandas más temidas. Bastante más cara que Binco, cuando CJ vista con marcas de SubUrban sin duda obtendrá mayor respeto por parte de la gente que se cruce con él. Pero tendrá que ahorrar un poco para poder permitírselas –tampoco demasiado–.

ProLabs

Situada justo en la ciudad de Los Santos, ProLabs es la tienda líder en ropa deportiva y complementos de todo San Andreas. Vestir con ProLabs le reportará a CJ un respeto total en las calles e incluso hará que las mujeres se fijen en él. En cualquier caso, esta vez sí que deberá aflojar bastante dinero para comprarla, puesto que no es ropa precisamente barata. Necesitarás de unos cuantos asaltos para poder permitirte la ropa ProLabs, pero créenos, merece la pena.

ProLabs es una tienda importante para CJ en el sentido que no solo vende ropa a la moda. También podrás encontrar en ella cascos de moto, de boxeo, o incluso máscaras de jockey, y muchas cosas más que preferimos que descubras tú mismo. Así pues, vale la pena una visita a la tienda.



Llevar los colores de la banda es un punto importante en San Andreas.



prácticas Acuáticas

SI NO PUEDES HUIR DE LA POLICÍA POR TIERRA, PREPÁRATE PARA HACERLO POR MAR

Por primera vez en la saga Grand Theft Auto, el protagonista del juego puede escapar de los límites terrestres… ¡y tirarse al agua! Sin morir ahogado al instante, claro. No tendrás que ir en barco para disfrutar de la libertad del océano, pues ahora podrás entrar en el agua en el momento que quieras. Aún así, antes de tu primer chapuzón, conviene que sepas algunas cosas…

Entrando en el agua

Cuando CJ se tire al mar, inmediatamente empezará a tragar agua. Esto pasará en cualquier lugar acuático al que entre, pero por suerte no tendrás que pulsar ningún botón, puesto que por defecto CJ mantendrá la cabeza fuera del agua (inteligente, él). Éste es un aspecto bastante revolucionario dentro del juego al que te costará algún tiempo acostumbrándote, pero vale la pena porque amplía enormemente los horizontes del protagonista. Por ejemplo, escapar de tus perseguidores tirándote de un puente al agua se convierte en una ruta de huida factible, y de hecho muy probable.

Braza

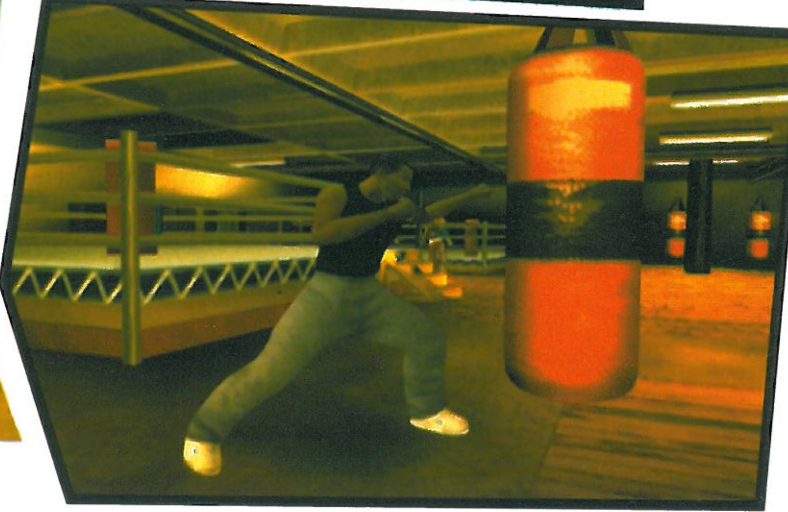
Moverse rápidamente por dentro del agua puede restar energía a la barra de CJ. Así que si no tienes prisa, más vale ir tranquilamente hacia tu destino para no gastar fuerzas innecesarias. Si ése es el caso y no necesitas ir rápido, la braza es el estilo para ti. Todo lo que debes hacer es mover el stick analógico izquierdo en la dirección adecuada, y CJ empezará a nadar de forma lenta y constante, sin perder nada de energía.

¡Estilo libre!

Sin embargo, hay momentos en los que el estilo lento simplemente no nos servirá. Desplazarse calmadamente por el agua mientras la banda rival dispara indiscriminadamente a tu cabeza es el tipo de situación al que nos referimos. En estos casos, lo mejor será presionar el botón [X] para lograr una velocidad más alta. CJ empezará a nadar en crol, por lo que los macarras lo tendrán considerablemente más difícil eso de acertarnos en la cocorota. Aunque como ya te hemos comentado, nadar de esta manera restará stamina a la barra de energía de CJ, por lo que úsalo con mucha precaución. Cuando la barra se agote, nuestro protagonista no será capaz de nadar en crol, y deberá esperar a recuperar fuerzas mientras sus amigos perseguidores descargan tranquilamente su arsenal de balas contra él. En conclusión: a mayor energía que tenga CJ, más rápido podrá nadar durante más tiempo. ¡Así que ya estás yendo hacia el gimnasio!

Nadar por debajo de puentes es una manera ideal de evitar que te cosan a tiros.

■ Mejora tu stamina mediante el trabajo de gimnasio, y pronto notarás que puedes bucear más rato!



Acción bajo el agua

Pulsar el botón [CIRCULO] permitirá a CJ bucear por las profundidades del mar, lo cual es una excelente idea para cuando te persigan desde la misma superficie (miembros de bandas rivales o la policía son un buen ejemplo de posibles perseguidores).
Una vez CJ haya sumergido su cabeza en las profundidades, pulsa el botón [CRUZ] para nadar por ahí y observar la impresionante fauna marina de San Andreas. Aún así, debes recordar que CJ no es una sirena, así que solo puede mantener su respiración durante un tiempo limitado. Así que mantén controlado la barra de aire, pues morir ahogado es una de las maneras más absurdas y ridículas de morir en el juego.

Saliendo de aquí

Uno de los elementos más molestos de Driv3r era que Tanner solo podía salir del agua en determinados puntos. Por suerte, ese problema ha sido solventado en San Andreas. Para salir del agua, CJ solo tiene que acercarse a la costa o donde sea, y siempre que pueda agarrarse a algún sitio para impulsarse, podrá volver a tierra firme sin dificultad alguna. Los miembros de bandas son menos territoriales en el agua que en cemento, sin embargo te recomendamos que antes de salir del agua vuelvas a terrenos familiares para no recibir una 'calurosa' bienvenida en forma de lluvia de balas o algo por el estilo.

Robando barquitos...

CJ es un as en el arte de parar coches y robarlos sin apenas despeinarse. Pero ¿sabías que tampoco le tiene miedo a volverse un poco pirata? No, no saca la manta y empieza a vender los cedés de Bisbal a 3_, sino que se dedica a robar barcos. Sí, puede hacerlo. Hacerlo con barcos que están amarrados en el puerto o donde sea es pan comido, puesto que solo se trata de escalar hasta el puesto de mando y poco más. Sin embargo, si el barco se está moviendo la cosa es un poco más complicada. Tienes que agarrarte al barco cuando pase por tu lado, y CJ hará el resto él solito. Esto asustará tanto a la pobre tripulación del barco que seguramente se lancen ellos mismos al mar, por aquello de hacer compañía a los peces. Sin que tengas que hacer nada. ¡Viva la piratería! (La de barcos, hombre).

¡Disfruta de las vistas!

La habilidad de nadar es un fantástico añadido a la saga GTA, y lo cierto es que sería una pena no disfrutar de los frutos que puede dar el trabajo de Rockstar. Se ha puesto mucho esfuerza a la física de las olas, como habrás podido comprobar, y el mar abierto tiene mejor aspecto que nunca.
Cuando te encuentres debajo del agua, asegúrate de tomarte tu tiempo para admirar todos los detalles, incluyendo la ligera deformación de la luz solar. Increíble. El rumor dice, además, que Rockstar ha escondido un par de sorpresas en las profundidades del mar, que intentaremos descubrir a partir del siguiente número.
Cuando juegues las primeras veces al juego, es fácil no caer en el mar como escapatoria durante las emboscadas, así que no lo olvides. En algunas ocasiones te puede salvar el pellejo, créenos...

■ Sumérgete en las aguas para descubrir un nuevo mundo.



Evitando a los Polis

INCLUSO LOS CRIMINALES MÁS ASTUTOS PUEDEN VERSE PERSEGUIDOS POR LA PASMA...

Los policías no son de ninguna manera estúpidos en San Andreas, y si alguna vez te siguen el rastro será muy difícil sacártelos de encima. Sin embargo, hay algunos consejos que te pueden sacar de apuros incluso cuando la cosa se ponga muy fea.

Conduce un coche decente

La primera cosa que puedes hacer para aumentar tus posibilidades de éxito durante una huida viene incluso antes de estar en líos, y consiste en disponer siempre del vehículo más novedoso. Si una misión requiere que dispongas de un vehículo en concreto no hay nada de que hacer, pero si es solo una misión de ir de A hasta B y quieres hacerlo con motor, entonces limítate a dar una vuelta por ahí y no te conformes hasta que tengas un carro decente. En San Andreas los problemas están siempre a la vuelta de la esquina, y nunca sabes cuando atropellarás a un par de inofensivos peatones en presencia de un poli secreto, ni cuando te cruzarás con aquella banda a la que juraste pelea la semana pasada. Por tanto, es mejor disponer de un buen motor por si las cosas se tuercen, ya nos entiendes. Intentar realizar una escapada rápida a bordo de un trasto sin apenas aceleración convertirá innecesariamente dicha huida en una pesadilla. Además, en San Andreas CJ es el hombre, así que vale la pena que siempre viaje con estilo.

¡Muévete, muévete!

Cuando estés en una persecución, es casi suicida conducir en línea recta. La policía te intentará sacar de la carretera a toda costa, y el inevitable resultado es un choque y un viaje pagado a la cárcel. En vez de eso, intenta ir de un lado a otro esquivando el tráfico, de tu lado al contrario, etc. Esto aumentará las posibilidades de que tus perseguidores choquen con toros coches y tendrás oportunidades para dejarlos definitivamente atrás.

Evita las autopistas

Y no porque sean de pago, sino porque es mucho más fácil que la policía te atrape en ellas. ¿La razón? Pues que hay menos salidas y menos objetos con los que colisionar. Además, es demasiado sencillo que te realicen una emboscada en plena autopista, y salir de allí con vida te resultará casi imposible. Así que haznos caso e intenta ir por carreteras secundarias cuando trates de escapar de alguien. No te arrepentirás.



La policía usará cualquier cosa a su alcance con la excusa de ajusticiarte.

Alterna los vehículos

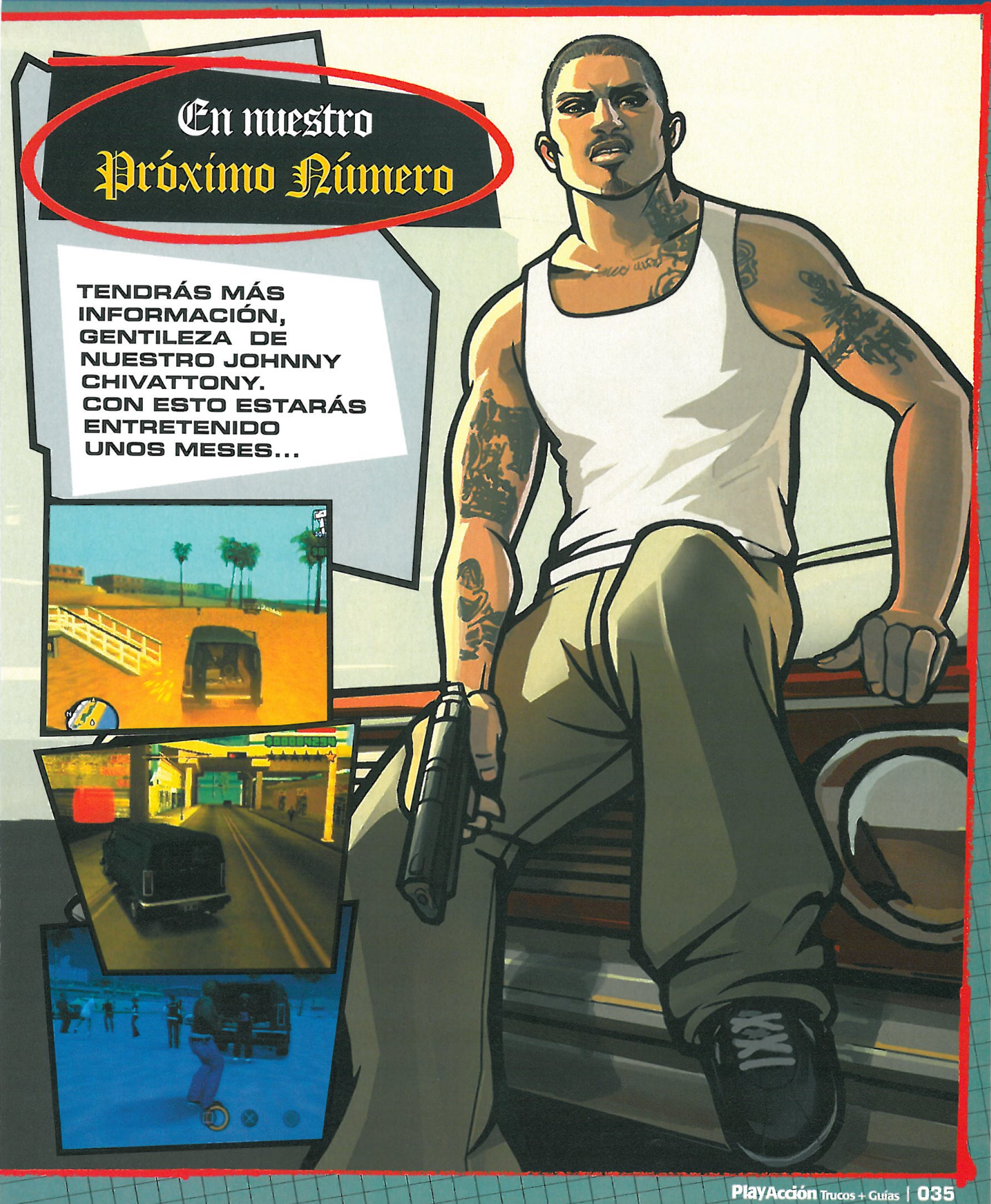
Como norma, intenta no salir de tu coche para nada, puesto que esto le añade un elemento de riesgo innecesario a las persecuciones. Sin embargo, esto no es siempre posible, especialmente en casos donde colisiones y tu coche quede para el arrastre. Si es el caso, cambiar de coche es esencial e imprescindible, ¡pero evita dejar tu coche sin tener otro a la vista! Porque te pillarán seguro. El método consiste en localizar un coche aparcado, o forzar algún vehículo en plena carretera, pero en cualquier caso no puedes estar más de unos pocos segundos fuera de tu coche.

¡Pay 'n' Spray!

Si te encuentras con que tienes a media ciudad detrás de ti, entonces te rogamos que pases por el pay 'n' spray más cercano. Por un precio económico te cambiarán los platos y repintarán el coche, de modo que la policía no sabrá qué nuevo aspecto tendrá tu vehículo. Esto es realmente importante, y conviene que lo hagas de inmediato cuando empiecen a perseguirte. Los polis de San Andreas han pasado por un entrenamiento más riguroso que sus colegas de Liberty City y Vice City, créenos, así que mejor no juegues con ellos. ¡Ánimo!

¡Pueden perseguirte, pero gracias a nuestros consejos, seguramente no te cojan!




En nuestro
Próximo Número
TENDRÁS MÁS INFORMACIÓN, GENTILEZA DE NUESTRO JOHNNY CHIVATTONY. CON ESTO ESTARÁS ENTRETENIDO UNOS MESES...



INFORMACIÓN BÁSICA

GÉNERO:	DEPORTES
DISTRIBUIDOR:	KONAMI
PRECIO:	59,95 €









PRO EVOLUTION SOCCER 4

¡GUÍA COMPLETA!









CONSEJOS GENERALES

Al igual que en cualquier partido de fútbol, debes empezar por lo básico. Una vez aprendas los aspectos del juego, podrás dominar las ligas y los campeonatos. Por el momento, toma estas pequeñas dosis de conocimiento y práctica.



SALIDA DEL PORTERO

No es una buena idea que el portero salga con Ⓐ si el delantero ha roto la línea defensiva y se queda sólo. Normalmente, tu oponente, en este caso el ordenador, driblará al impotente guardameta. Por lo tanto, deja que el portero elija cuándo salir. La única vez en que deberías apretar el botón Ⓐ es cuando haya un centro pasado y creas que puedes llegar primero al balón. Salir contra un oponente que tiene el balón controlado no se debe hacer.



MIRA EL RADAR

Usa el radar cuando juegues. El jugador con el que controlas el balón se ilumina y hace que sea más fácil defender. Intenta siempre tener el control de un defensa delante del balón porque es más difícil hacer entradas por atrás. Puedes usar el radar para pasar de uno a otro de tus jugadores y asegurarte que hay siempre uno preparado para marcar el territorio.



SIGUE LOS DESMARQUES

El ordenador usará normalmente las paredes entre los jugadores y es fácil anular esa táctica. El truco está en no seguir al balón, sino a los desmarques. Esto no permitirá al ordenador aprovechar el espacio a la espalda de la defensa. Cuando el balón esté en movimiento, el defensa que el ordenador creía fuera de posición, se encontrará cerca del destinatario del pase y podrá interceptarlo.

DISPARO

Chutar es más fácil en esta versión que en las anteriores, pero aún puede costar un poco. En el *Pro Evo 3* sólo apretabas el botón de disparo y el balón salía volando, pero en esta versión, aunque la barra no esté totalmente cargada, aún puedes chutar a puerta. Vale la pena practicarlo porque encontrarás disparos con trampa para el portero, aunque no sean muy fuertes.



ENTRADAS

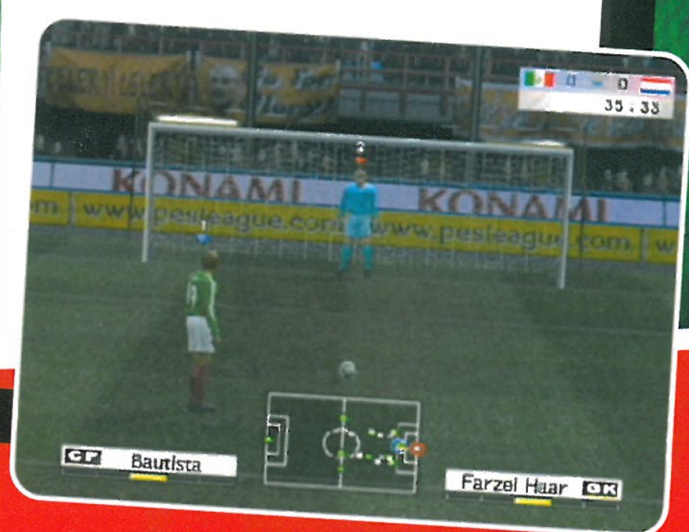


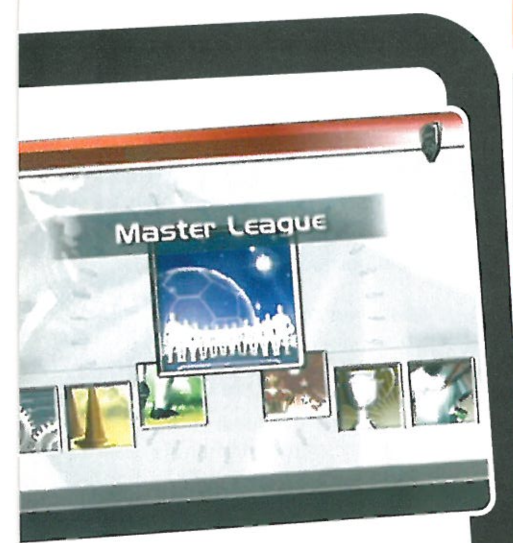
Las entradas duras tienen más posibilidades en *Pro Evo 4* que en las versiones anteriores y es también posible robar el balón y controlarlo después de una entrada. Sin embargo, la regla de oro sigue en pie, nunca hagas una entrada dura dentro del área, a menos que estés 100% seguro de quedarte con el balón.

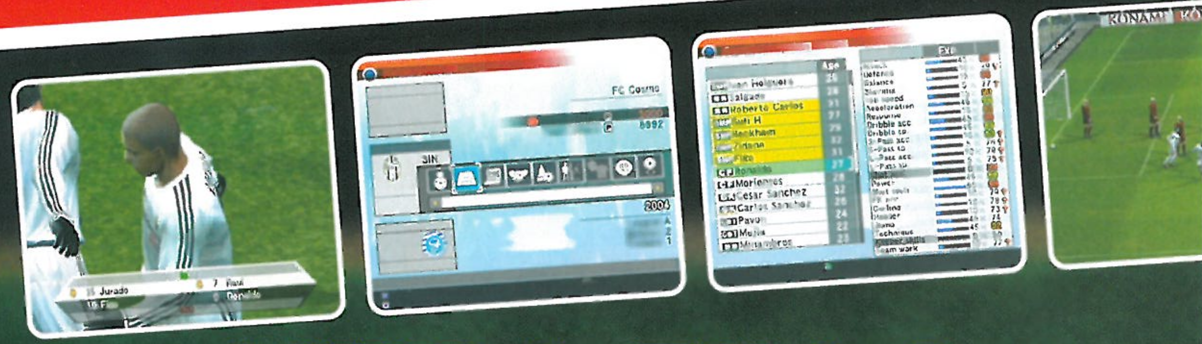
PENALTIS

Muchas veces, los árbitros no ven como los jugadores se juegan los tobillos y olvidan muchas faltas. Esto puedes usarlo en tu beneficio cruzándote en medio de los defensas dentro del área. Si ellos te tocan, tu caes y un penalti siempre viene bien.









AYUDA EN LA MASTER LEAGUE

El *Pro Evo 4* se basa en la Master League mejorada, por lo que hemos preparado un informe sobre los obstáculos que hay que superar para ganar el título. ¡Lee atentamente!



¿JUGADORES ORIGINALES?

Si eliges jugar con el equipo generado automáticamente de *Pro Evo*, no tendrás problemas para pagar sus salarios, pero si decides jugar con los jugadores que realmente están en sus equipos, deberás llegar a objetivos más ambiciosos o el balance será negativo. Jugar con el Real Madrid te obliga a ganar 2 de cada 3 partidos, por lo tanto no te desanimes si escoges esta opción. Tienes los jugadores a tu disposición, así que utilízalos sabiamente.

Si tienes problemas para cuadrar el presupuesto con un grupo de estrellas como las del Real Madrid, una táctica de emergencia puede ser vender a los jugadores reserva. Como tienes substitutos para cada posición, deshazte de los que no son fijos en el equipo titular. Deja a los jóvenes porque pueden mejorar, pero los jugadores veteranos que no sean importantes deberán buscarse otro club.

LESIONES

Se pueden evitar lesiones de los jugadores clave de diversas maneras. Sustituye a cualquier jugador que tenga molestias, incluso si vuelve al terreno de juego, porque dichas molestias pueden acabar en lesión. En segundo lugar, los jugadores importantes deben descansar en los partidos fáciles para que estén listos en los complicados.

Esta táctica depende también de lo extensa que sea la plantilla, pero es mejor que descanse cada vez uno, en lugar de todos a



CORRESPONDENCIAS DE EQUIPOS

North London	Arsenal
West Midlands Village	Aston Villa
West Midlands City	Birmingham City
Lancashire	Blackburn
Middlebrook	Bolton Wanderers
South East London	Charlton Athletic
West London Blue	Chelsea
Crisisbless	Cristal Palace
Merseyside Blue	Everton
West London White	Fulham
Merseyside Red	Liverpool
Man City	Manchester City
Man U	Manchester United
Teeside	Middlesbrough
Tyneside	Newcastle United
Northluck C	Norwich City
Pompy	Portsmouth
Soton	Southampton
North East London	Tottenham Hotspur
Nextbaumedge	West Bromwich Albion
Corse Sud	AJ Ajaccio
Azur	AS Monaco
Bourgogne	Auxerre
Haute Corse	Bastia
Aquitaine	Burdeos
Kalm	Caen
Equpris	Istres
Pas de Calais	Lille
Rhone	O. Lyon
Moselle	Metz
Loire Ocean	Nantes
Alpes Maritimes	Niza
Bouches du Rhone	O. Marsella
Ile de France	Paris Saint Germaine
Nord	Lens
Bretagne	Rennes
Somesterrine	Saint Etienne







la vez. De esta manera, el equipo no se debilita demasiado. Si dejas en el banquillo a muchos titulares puede que sufras bastante contra los rivales fáciles.

TÁCTICAS

Intenta que la alineación se adapte a los jugadores que tengas. Creemos que el 4-4-2 es la mejor, por lo tanto intenta traer jugadores que se adapten a esa táctica, pero evita que jueguen fuera de su posición mucho tiempo. Si recibes muchos goles, intenta poner un defensa más y jugar con un 5-3-2 o un 5-4-1.

SUBE A LOS JÓVENES

Los jóvenes mejoran muy rápidamente. Pero para hacerlo deben estar en el campo (aunque al principio no tengan grandes estadísticas). La solución es colocarlos de reservas y darles minutos al final de los partidos. Si los ves preparados para que salgan de titulares contra equipos más débiles, puede ser que su crecimiento como jugadores sea más rápido. Si consigues títulos con algunas jornadas de antelación, puedes dar oportunidades a los jóvenes.

Deberías subir a muchos jóvenes aunque pierdas partidos, ellos se beneficiarán de la experiencia de jugar.

EL MERCADO DE FICHAJES

Fichar a los jugadores adecuados en el momento justo es la clave del éxito en *Pro Evolution Soccer 4*. Teniendo eso en cuenta, hemos preparado unas listas de jugadores. Están ordenadas por nacionalidad, ya que pueden cambiar de equipo durante la temporada y luego son difíciles de encontrar.

JÓVENES PROMESAS

Kirkland	portero	Inglaterra
Alketov	defensa	Rusia
Dagaza	defensa	Irán
C.Ronaldo	medio	Portugal
Ivanschitz	medio	Austria
Pitroipa	medio	Burkina Faso
Milner	medio	Inglaterra
Cardarson	medio	Argentina
Petrov	extremo	Bulgaria
Rooney	delantero centro	Inglaterra
Vonlanthen	delantero	centro Suiza

GANGAS

Melka	portero	Alemania
M.Pérez	defensa	México
Agostini	defensa	Italia
Buckley	medio	Sudáfrica
Klein	medio	USA
Inamoto	medio	Japón
Nakata	medio	Japón
Miriuta	medio	Hungría
Bojinov	delantero centro	Bulgaria
Rommedahl	extremo	Dinamarca
Jones	delantero centro	Alemania
Rossetti	delantero centro	Italia

ESTRELLAS DE ENSUEÑO

Buffon	portero	Italia
Nesta	defensa	Italia
Samuel	defensa	Argentina
Puyol	defensa	España
A. Cole	defensa	Inglaterra
Roberto Carlos	defensa	Brasil
Vieira	medio	Francia
Darit	medio	Holanda
Beckham	medio	Inglaterra
Okocha	medio	Nigeria
Aimar	medio	Argentina
Totti	delantero	Italia
Henry	delantero	Francia
Ronaldo	delantero	Brasil
Ronaldinho	delantero	Brasil



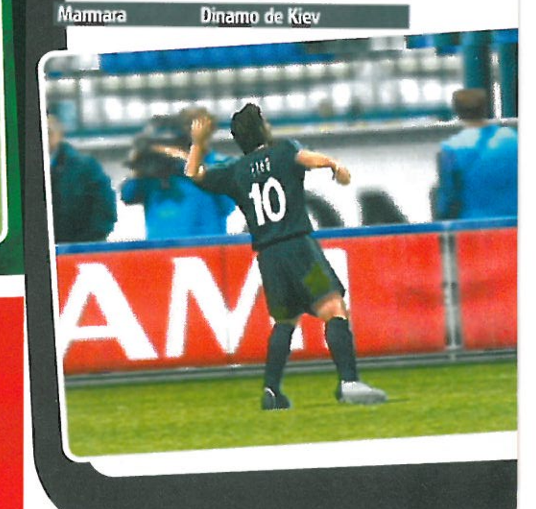




CORRESPONDENCIAS DE EQUIPOS



Frannche-Comte	Sochaux
Alsacia	Estrasburgo
Garona	Toulouse
Wilzard	Arminia Bielefeld
Rhein	Bayer Leverkusen
Rekordmeister	Bayern Munich
Pott	Bochum
Westfalen	Borussia Dortmund
Fohlen	Borussia Monchengladbach
Breisgau	Friburgo
Hanseaten	Hamburgo
Niedersachsen	Hannover 96
Mecklenburg	Hansa Rostock
Haupstadt	Hertha Berlin
Pfalz	Kaiserlautern
Naunz	Mainz
Mulenbalok	Numburgo
Ruhr	Schalke 04
Neckar	Stuttgart
Autostadt	Wolfsburgo
Weser	Werder Bremen
Patagonia	Boca Juniors
Pampas	River Plate
FC Belgium	Brujas
Bruselas	Anderlecht
Belo Horizonte	Cruzeiro
Praga	Spartak Praga
AC Griego	AEK Atenas
Peloponnisos	Olympiakos
Athenakos FC	Panathinaikos
Lisbonera	Benfica
Puerto	Oporto
Esportiva	Sporting de Lisboa
L.Mossubann	Lokomotiv de Moscú
Valdai	Spartak de Moscú
Old Firm Verde	Celtic de Glasgow
Old Firm Azul	Glasgow Rangers
Baldavian	Partizan de Belgrado
Bejutassie	Besiktas
Byzantinobul	Galatassaray
Marmara	Dinamo de Kiev



MARCAR GOLES

Encontrar el camino del gol en *Pro Evo 4* es más complicado que en anteriores versiones, pero todavía hay una serie de cosas que los jugadores astutos pueden hacer en su favor. Aquí tienes unas técnicas para conseguir tantos:







CENTRO VERTICAL

Es perfecto si un extremo rápido alcanza la espalda de la defensa, pero es menos efectivo si la defensa cubre el espacio. Desde un ángulo amplio, corta hacia adentro y, a menos de 5 metros de la línea de fondo, dale 3 veces a ◎. Centrarás el balón al área y será ideal para que el delantero la envíe al fondo de la red. Aunque no tengas éxito, es posible que el defensa se haga un autogol o que el portero deje el balón franco para alguno de tus medios. Ambas serían dos claras ocasiones de gol

DISPARO CRUZADO

Chutar desde lejos es más fácil en *Pro Evo 4*, por lo tanto es más fácil marcar de esta manera. Si estás por el centro del campo, aléjate de la portería y, cuando el defensa te siga, cambia de dirección rápidamente y gánale el espacio. El portero se moverá de lado a lado en su portería para ajustarse a tu nueva posición. Dispara cruzado a una esquina de la red. Aunque se las arregle para sacar una mano, será complicado que lo bloquee totalmente y el rechace puede aprovecharlo el delantero.









PARED AL CONTRAATAQUE

Es otra técnica clásica para marcar. Un delantero en contraataque controla el balón y lo pasa a su compañero manteniendo apretado hacia abajo el botón L1. El primer jugador enviará el pase y continuará la jugada. Dale a △ antes de que el pase llegue al segundo delantero: éste debería devolver el pase al hueco. Habrás captado la atención de los defensas y el primer delantero que había iniciado el contraataque tendrá una clara ocasión de gol. Sólo necesitas mantener la calma y batir al portero. Normalmente, tendrás suficiente tiempo para driblarlo y marcar a puerta vacía.

EL PASE CRUZADO

Si se usa correctamente, este pase es un arma efectiva en el *Pro Evo 4*. Se realiza mejor a través de los medios desde la posición de interior (a medio camino entre el centro del campo y la línea de fondo). Si tienes el balón en esta zona, observa el radar de tus delanteros. El momento y la manera de hacerlo deben ser los correctos. El centro irá por detrás de la defensa hacia tu delantero para ofrecerle una oportunidad de oro para marcar. Es la mejor táctica si tienes delanteros rápidos.







LAS MEJORES GUÍAS OFICIALES DE ESTRATEGIA
Consigue las guías oficiales a precio de portada, más gastos de envío (2,70 euros)
1
GUÍA OFICIAL DE PRIMA
PlayStation2
Ref: Stuntman 6,50 €
STUNTMAN
2
GUÍA OFICIAL DE PRIMA
Estrategias y trucos para Turok Evolution
PlayStation2
Ref: Turok 6,50 €
3
GUÍA OFICIAL DE PRIMA
Onimusha 2 Samurai's Destiny
Xbox™. Nintendo GameCube™. PlayStation2
Ref: Oni2 6,50 €
4
GUÍA OFICIAL DE PRIMA
Super Mario Sunshine
Nintendo GameCube™
Ref: Mario 7,50 €
5
Tom Clancy's SPLINTER CELL
Xbox™. PlayStation2 ®™. PC
Ref: Splinter 7 €
6
TOMB RAIDER
PS2 Y PC
PlayStation2 ®™. PC
Ref: Raider 7,50 €
7
MAPAS DETALLADOS
MEDAL OF HONOR RISING SUN
Xbox™. GameCube™. PlayStation2
Ref: MH 5,90 €
PRIMA GAMES
LA BIBLIA DEL JUEGO
300 PÁGINAS DE TRUCOS
Ref: Biblia 9 €
8
Xbox PS 2 GB Advance
Los SIMS TOMAN LA CALLE
Xbox™. GameCube™. PlayStation2™. GBAdvance™
Ref: Sims 7,00 €
Deseo recibir los siguientes ejemplares: Stuntman ☐ Turok ☐ Oni2 ☐ Mario ☐
Splinter ☐ Raider ☐ Biblia ☐ MH ☐ Sims ☐
Nombre y apellidos:
Dirección:
Población:
Provincia:
Código Postal:
Télefono
FORMA DE PAGO
☐ Contra reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American express (15 dígitos)
Nº
Nombre del titular:
Caducidad: / Firma:
Remite este cupón por carta o fax a:
MC
MC EDICIONES
MC Ediciones S.A.
Passeig de Sant Gervasi, 16-20
08022 BARCELONA
Fax: 93 254 12 59
o envia tus datos a: suscripciones@mcediciones.es
Según la ley 15/1999, los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero de MC Ediciones, S.A. para la gestión de la relación comercial con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios, por lo que su cumplimentación es obligatoria.
Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona)



BIENVENIDO A VIETNAM, DONDE EL AIRE ES HÚMEDO, LOS MOSQUITOS SON ENORMES Y EL NAPALM REFRESCA POR LA MAÑANA. SI QUIERES SOBREVIVIR CADA DIA, NECESITARÁS ESTA GUÍA.



INFORMACIÓN BÁSICA

GÉNERO:	SHOOTER
DISTRIBUIDOR:	PROEIN
PRECIO:	59,95 €


FORMATO PS2


MANDO ANALÓGICO


TARJETA DE MEMORIA


JUGADORES 1





02 Aquí aprenderás a dirigir a tu tropa.

Hoy en día, la mayoría de los juegos empiezan con un nivel guiado. Bienvenido a la ciudad fantasma...

No existe mucha complicación en este nivel. Ve a la tienda y habla con el hombre que está detrás del mostrador para completar tu primer objetivo. Dirígete hacia el puesto de socorro y habla con el hombre que atiende al soldado herido. Coge las **vendas médicas** del carro y ponle una al chico moribundo #1. Habla con el doctor de nuevo y ve a la habitación de atrás a por más **vendajes**. Ya has completado el objetivo.

Ve al campo de tiro y habla con tu instructor que está en la posición marcada en el mapa. Sigue sus instrucciones, ve al entrenamiento de tu grupo y sigue las directrices de tu instructor #2.

El campamento será atacado, por lo que debes ordenar que tu patrulla te siga hacia el objetivo marcado en el mapa. Ordena a tu tropa que dispare y controle la ametralladora para rechazar el ataque.



D OBJETIVO EXTRA: DEFENSA

Ve al búnker marcado en el mapa y defiéndelo contra el Vietcong.



Los otros soldados harán la mayor parte del trabajo.

C OBJETIVO EXTRA: COMUNICADO.

Ve al búnker de comunicaciones y espera a que el hombre que habla por radio termine para darte un comunicado. Llévaselo a alguno de los informadores que están señalados en el mapa para completar el objetivo.



Espera a que acabe de hablar por la radio.



L OBJETIVO EXTRA: LICOR

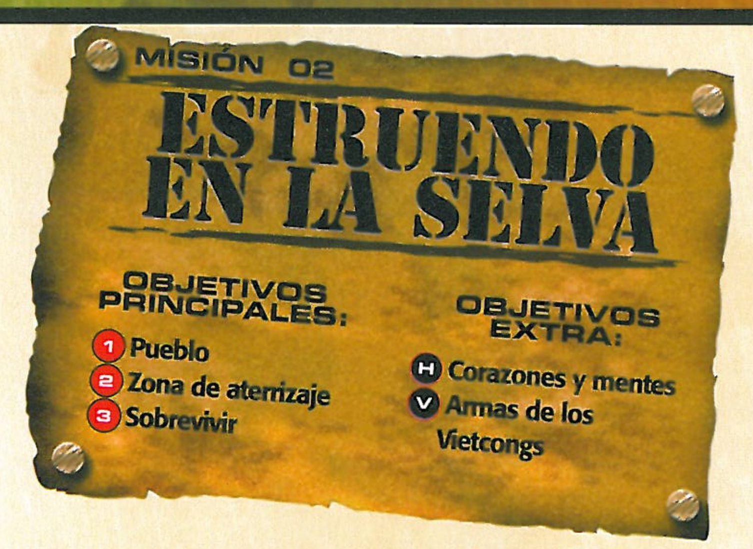
Habla con el hombre de detrás del mostrador en la tienda, después de recibir tu equipamiento. Te dará una botella de whisky que darás a tu instructor en el campo de tiro.



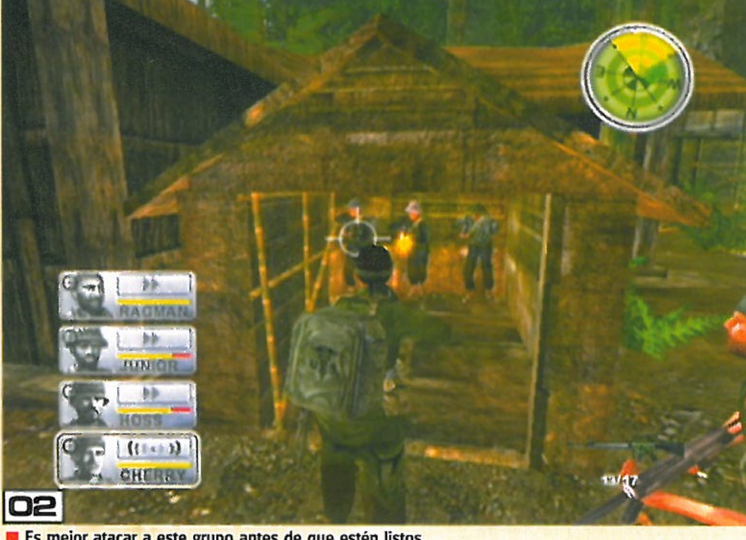
Lleva el whisky al campo de tiro.



01 Aquí aprenderás a dirigir a tu tropa.



Uno de tus vehículos ha chocado contra una mina, por lo que continuarás tu primera misión a pie.

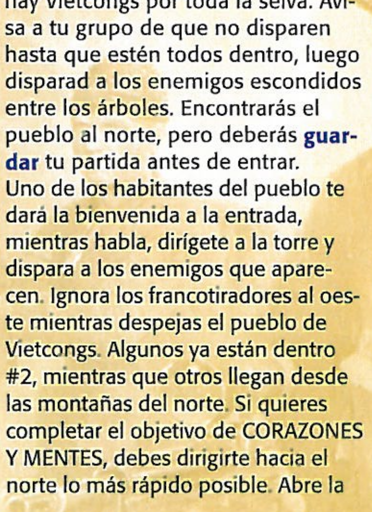


Es mejor atacar a este grupo antes de que estén listos.

Debes disparar al Vietcong que está sólo al empezar el nivel. Hay dos rutas que puedes tomar desde aquí, pero la del este es más fácil porque en la del oeste hay francotiradores. Ve a través del túnel hacia dentro del río. Mira los senderos a tu derecha mientras caminas para no perderte los suministros de la orilla. Cuidado con un segundo grupo de Vietcongs mientras te acercas al edificio más abajo del río #1, busca algunas **vendas médicas**. Hay un tercer grupo de Vietcongs justo al norte de aquí y deberás deshacerte de un buen número de ellos antes de llegar al túnel a la izquierda.

Ve con mucha precaución porque hay Vietcongs por toda la selva. Avisa a tu grupo de que no disparen hasta que estén todos dentro, luego disparad a los enemigos escondidos entre los árboles. Encontrarás el pueblo al norte, pero deberás **guardar** tu partida antes de entrar.

Uno de los habitantes del pueblo te dará la bienvenida a la entrada, mientras habla, dirígete a la torre y dispara a los enemigos que aparecen. Ignora los francotiradores al oeste mientras despejas el pueblo de Vietcongs. Algunos ya están dentro #2, mientras que otros llegan desde las montañas del norte. Si quieres completar el objetivo de CORAZONES Y MENTES, debes dirigirte hacia el norte lo más rápido posible. Abre la puerta al norte del pueblo cuando los objetivos estén cumplidos, pero cuidado porque hay más Vietcongs al fondo y a la izquierda del puente #3. Cruza el puente, pero ten cuidado en el túnel porque hay una bomba trampa con cable. Rodéala y busca a más de los malos en un saliente después del túnel. Dispárales, sube las escaleras y entra en el templo. Agáchate cuando llegues a la zona central y cúbrete para protegerte del cañón AA a tu izquierda. Elimina al tipo que lo controla, pero no lo uses porque estarías demasiado visible #4. Avanza lentamente y ten cuidado con más Vietcongs que llegan por los agujeros de la parte este del patio. Tu helicóptero lanzara una bengala cuando estén todos muertos. Avanza hacia el humo para completar el nivel.





Esta ruta es más fácil que la del oeste.

V OBJETIVO EXTRA: ARMAS DE LOS VIETCONGS

Si te fijas, verás unas cuantas trampillas en el suelo alrededor del pueblo. La mayoría son contenedores de armas, aunque otros tienen habitantes del pueblo y Vietcongs. Encuentra y destruye todas las armas para completar el objetivo. Cuidado porque algunas están escondidas debajo de una pila de cestos. Dispara a los cestos para llegar a las trampillas debajo.



Las trampillas son difíciles de encontrar.

H OBJETIVO EXTRA: CORAZONES Y MENTES

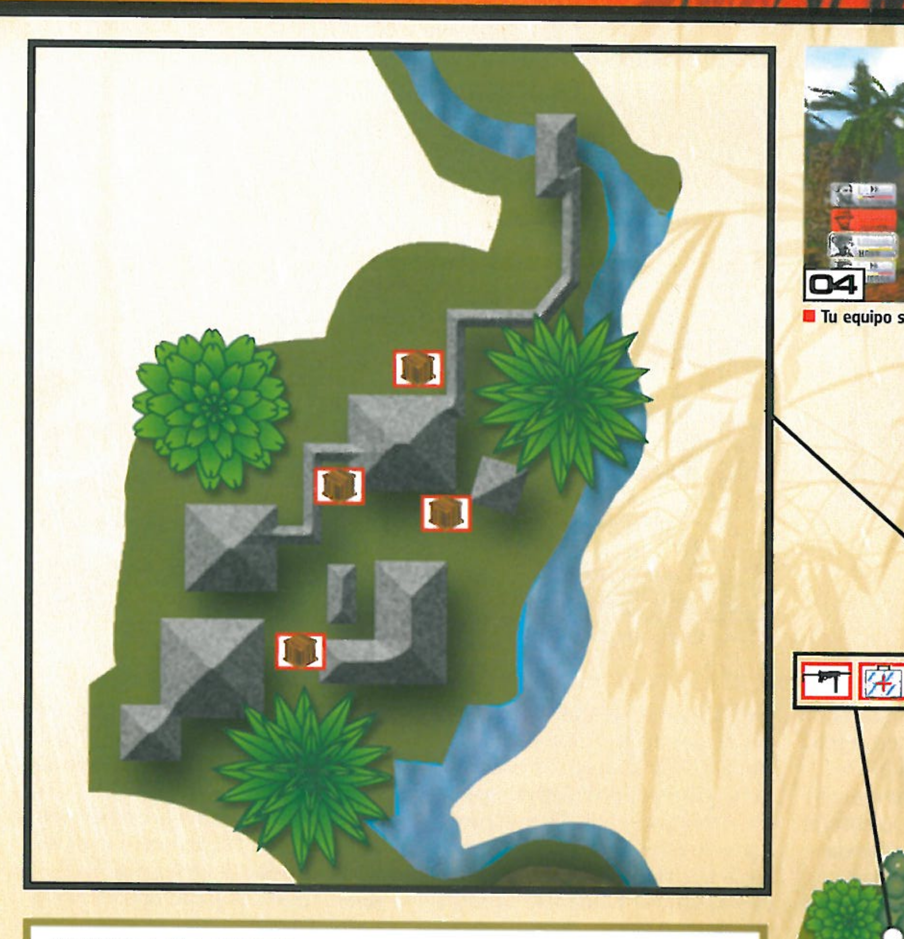
Asegúrate que todos los habitantes del pueblo sobreviven al ataque del Vietcong. Deberás llegar a la parte norte del pueblo lo más rápido posible para proteger a los habitantes de los Vietcongs que vienen de allí.



Los habitantes corren en el ataque.



Elimina a los Vietcongs antes de pasar.





Tu equipo sufrirá si utilizas el cañon AA.

04

03

02

01

S



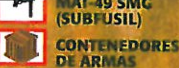
SALIDA

MUNICIÓN



VENDAS MÉDICAS

MAT-49 SMG (SUBFUSIL)

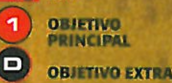


CONTENEDORES DE ARMAS



GRANADA DE PALO

TRAMPA



LANZACOHETES RPG-2

OBJETIVO PRINCIPAL

OBJETIVO EXTRA

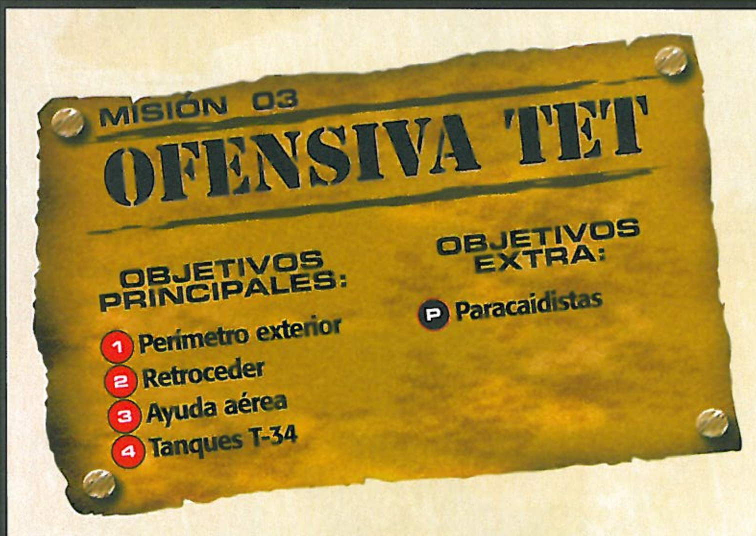
CONOCE AL EQUIPO

Cada miembro del equipo tiene sus puntos fuertes y debilidades. Ten en cuenta esto al elegir las armas porque no tiene sentido dar una ametralladora a alguien que no tiene puntería. Aquí están los aspectos en los que cada uno está especializado…

Ragman: Rifle de asalto, escopeta, granada y conocimientos médicos.
Junior: Rifle de francotirador, pistola, granada y trampas explosivas.
Hoss: Ametralladora, rifle de asalto, granada y lanzacohetes.
Cherry: Conocimientos médicos, rifle de asalto y pistola.



Ragman empieza con más puntos de habilidades que otros.





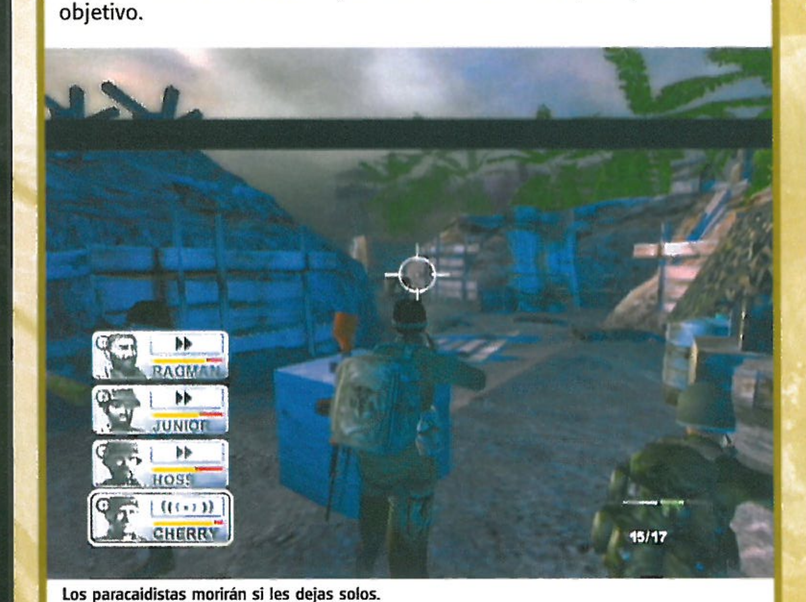
Si ves el tanque tan cerca, ¡Estás muerto!

¡Atacan tu campamiento! Asegúralo antes de que lo arrasen.

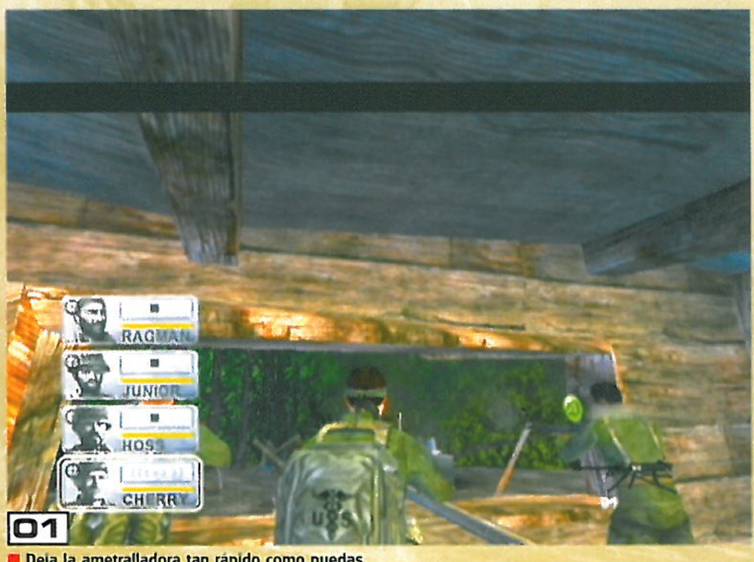
Las ametralladoras son tentadoras, pero no es una buena idea usarlas. Saca a Cherry de delante #1 y mantén a tu grupo separado de la pared frontal siempre. Muchas explosiones golpearán la pared durante la batalla, así que mantente retrasado y dispara a los enemigos que intentan llegar a la base. También, debes pensar que algún enemigo atacará desde la trinchera detrás de ti.
Cuando completes el primer objetivo, muévete rápido por los barracones, tomando la ruta sur, ya que el camino hacia el este está bloqueado. Esquiva a los Vietcongs pero no te pares hasta que llegues a las siguientes trincheras. Un tanque aparecerá si tardas demasiado #2. Cuidado con los obuses al abandonar la trinchera y dispara al Vietcong del fondo. Coge los ítems tan rápido como puedas, dirígete hacia el sur de la colina delante de ti. Las sirenas indican que hay más enemigos a punto de llegar. Ayuda a los PARACAIDISTAS a entrar en la siguiente área y luego ve hacia el este para llegar al campo de tiro. Dispara a los enemigos mientras vas hacia allí, pero no te entretengas porque van a venir más. Sigue la pared norte de esa zona enorme y coge cualquier ítem que encuentres porque no tendrás tiempo de clasificarlos. Hay más Vietcongs en el camino en la esquina norte del mapa #3, pero estarás a salvo cuando los elimines. Tienes esta oportunidad para ordenar tu equipación, curar tus heridas y **guardar** tu partida, antes de llegar al barracón central.
Sube la colina que está en medio de la zona para completar el objetivo de la retirada. Ahora debes defender la colina contra las oleadas de tropas enemigas. Quédate en la colina cubriéndote con los sacos de arena. Podrías hacer que Hoss cargara con las **granadas de humo amarillo y los M-72 LAW** (arma antitanque).
Empieza a descender la colina cuando el piloto del helicóptero te anuncie que ha llegado a la base. Haz que el resto del grupo siga a Hoss y lanza una **granada de humo amarillo** en cada uno de los caminos que los Vietcongs usan para entrar al barracón central #4, están marcados en el mapa.
Deberás ser rapidísimo con las granadas, ya que el tanque de antes aparecerá. Ten en cuenta que el tanque rodea la colina en el sentido de las agujas del reloj. Ahora deberás esconder a tu equipo a la entrada de uno de los edificios de la zona exterior.

OBJETIVOS EXTRA:PARACAIDISTAS

Te encontrarás con un grupo de paracaidistas en el punto marcado en el mapa. Protégeles de los ataques y busca si hay algunas tropas alrededor. Cuando hayas eliminado bastantes, cumplirás el objetivo.



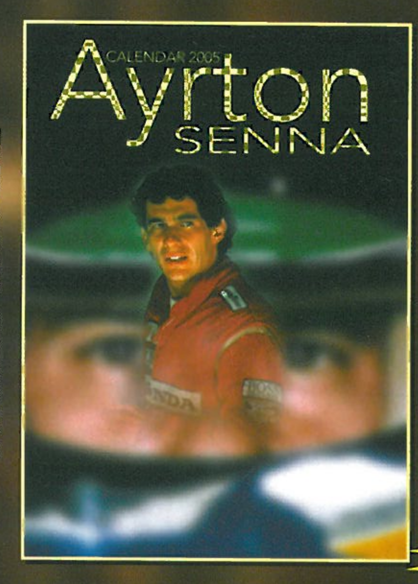
Los paracaidistas morirán si les dejas solos.



Deja la ametralladora tan rápido como puedas.

CALENDARIOS 2005

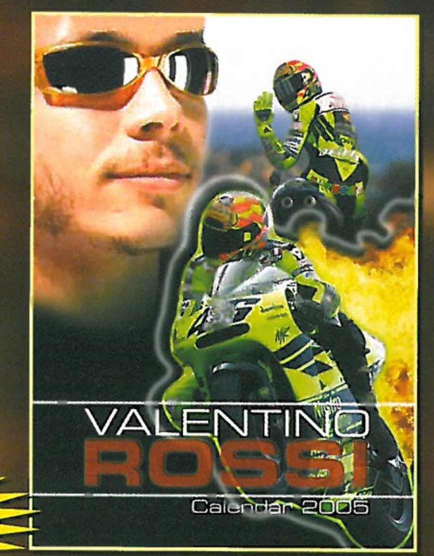
AYRTON SENNA



¡QUIERES ESTAR AL DÍA EN COMPAÑÍA DE TU DEPORTISTA FAVORITO?

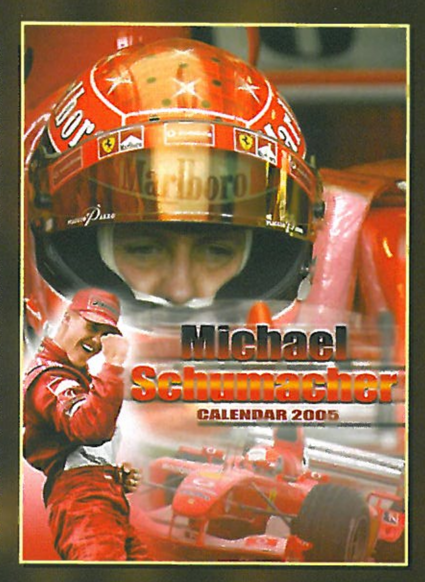
MARCA TU REFERENCIA Y MANDA EL CUPÓN

VALENTINO ROSSI



¡TODOS CON PEGATINAS AL DORSO!

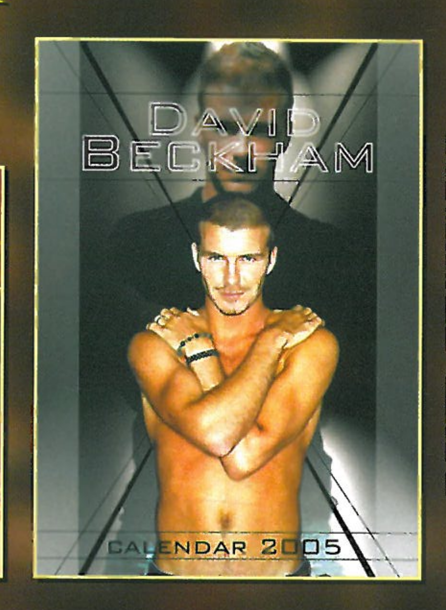
MICHAEL SCHUMACHER



FERRARI



DAVID BECKHAM



PRECIO POR CALENDARIO: 6,50 € + GASTOS DE ENVÍO: 2,70 € (POR PEDIDO)

Deseo recibir los siguientes ejemplares:

☐ AYRTON SENNA ☐ DAVID BECKHAM ☐ MICHAEL SCHUMACHER ☐ VALENTINO ROSSI ☐ FERRARI

Nombre y apellidos: ....

Dirección: ....

Población: ....Provincia: ....

C.P. ....Teléfono ....

Forma de pago:

☐ Contra reembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐

(caducidad)

Nombre del titular: .... Firma:

Remite este cupón a: **MC Ediciones S.A.• Paseo St. Gervasio, 16-20 • 08022 Barcelona • Fax: 93 254 12 59**

O envía tus datos a: **suscripciones@mcediciones.es**

Según la Ley 15/1999, los datos que Vd. nos facilita están incluidos en el fichero de MC Ediciones, S.A. para la gestión de la relación comercial con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios, por lo que su cumplimentación es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a MC Ediciones, S.A. (Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona)

Házte el lanzacohetes y esperad que el tanque pase. Salid rápido de vuestro escondite y lanzarle un cohete a la parte trasera del tanque #5. Lo destruirás si le das de lleno y completarás el nivel. Si fallas, deberás esconderte otra vez y esperar otra oportunidad.



Tómate un respiro después de la batalla.





Utiliza el soldado que sea mejor lanzando cohetes.

01 02 03 04 05

04

Marca los túneles con humo amarillo.

MELODIAS POLIFONICAS

Envía **MCPOLI** espacio y el CÓDIGO al **7744**.
Ej: MCPOLI 11578

12181 Tisuby y Georgina / Ruleta del Amor
12189 Bebe / Ella Remix
12193 Doraemon / Doraemon no Uta
12262 Eminem / Just Lose It
12263 Evanescence / Missing
12264 G.H. / Es por un Sueño una Miradita
12269 Depeche Mode / Enjoy the Silence
12029 Destinys Child / Lose My Breath
12102 Alejandro Sanz / Hoy Llueve, Hoy Duele
12271 Hombres G / Por Qué No ser Amigos
12120 Arrebato / Búscate un H. Que te Quiera
12294 David Bisbal / Mami
12141 O Zone / Dragoste Din Tei Remix
12160 Juanshows / No Soy un Bastritboy
12265 O Zone / Fiesta de la Noche
12255 Destinys Child / Free
12122 Estopa / Ya No Me Acuerdo
12262 Eminem / Just Lose It
11959 Destinys Child / Say My Name
12290 David Bisbal / Me Derrumbo
12196 Lorca / Serpiente con Tacón
12179 Revolver / Mestizo
12167 Los Caños / Hoy la Vi
12165 Despistaos / A la Luz de tus Piernas
12162 Luz Casal / Un nuevo Día Brillará
12160 Juanshows / No soy un bastritboy
12149 Andy y Lucas / Perros de la Noche
12146 El Barrio / Quiéreme
12142 Melendi / Hablando en Plata Remix
12128 Rubia / Seré una Gran Estrella
12293 REM / Leaving New York Remix
12292 Kane / Rain Down on Me Remix
12274 Ian Van Dahl / Believe
12268 Coti / Soledad
12265 O Zone / Fiesta de la Noche
12263 Evanescence / Missing
12255 Destinys Child / Free
12198 Britney Spears / My Prerrogative
12170 Madonna / La Isla Bonita
12164 Avril Lavigne / Nobodys Home
12163 Laura Pausini / Escucha Atento
12161 U2 / Vértigo
12154 Destinys Child / Jumpin Jumpin
12151 Channing / Bootsy Bootsy Boom
11578 Maroon 5 / This Love
11887 David Demaría / Precisamente Ahora
11926 Ayu / Depend on You
12043 Ashlee Simpson / Pieces of Me
12051 Lucas Masciano / Dos días
12052 Pastora / Mirona
12095 Belinda con Andy y Lucas / No Entiendo
12096 Hilary Duff / Fly
12099 Natasha Bedingfield / These Words
10970 Don Omar / Dale Don Dale
11579 Melendi / Hablando en Plata
12015 Dj Tiesto / Just Be
12047 Andres Calamaro / Veneno en la Piel
11697 Marc Anthony / Valió la Pena
12096 Hilary Duff / Fly
10717 BSO Aquí no Hay Quien Viva

MELODIAS MONOFONICAS

Envía **MCTONO** espacio y el CÓDIGO al **7744**.
Ej: MCTONO 3750

3900 La Sonrisa de Julia / Llevo tu Voz
3908 Doraemon BSO / Doraemon Inicio
3912 G.H. / Es por Sueño una Miradita
3906 Miki Ferrero / Cerca de la Libertad
3905 Marly / You Never Know
3904 Tisuby y Georgina / Ruleta del Amor
3903 Revolver / Mestizo
3902 MClan / Sopa Fría
3911 Eminem / Just to Lose It
3832 Andy y Lucas y Belinda / No entiendo
3896 Lacasitos Anuncio / Lacasitos
3895 U2 / Vértigo
3894 Luz Casal / Un Nuevo Día Brillará
3893 Laura Pausini / Escucha Atento
3892 Despistaos / A la Luz de tus Piernas
3891 Avril Lavigne / Nobodys Home
3888 Juanshows / No Soy un Bactricboy
3855 Destinys Child / Lose My Breath
3872 Channing / Bootsy Bootsy Boom
3750 La Quinta Estación / Daria
3781 Pulp fiction BSO / You Can Never Tell
3753 Camela / Ya Me Cansé
3785 Ashlee Simpson / Pieces of Me
3800 Radio Macande / Ahora Curo Mis Heridas
3798 Las Chuches / Como Vengo
3839 Natasha Bedinfield / These Words
3833 Carlos Baute / Chiki Chiki
3196 Grupo aventura / Obsesión
3174 Ozone / Dragostea Din Tei
3282 Alex Syntek y Ana Torroja / Duele el Amor
3209 Bebe / Malo

TELÉFONOS MONOFÓNICOS NOKIA: 3210-3310-6210-6250-711 7110e-8210-8210e-9000-9110-6110-8810-6150-8850-3330-5210-5510 6310-6510-7650-8310-3410-3510-6610-7210-6100-6600 6650-6610 6600-6650-6610-6100-7210-7250-7650-3300-3510i-3650-5100-6650 6800-N-Gage-7600-6200-3200 PHILIPS: Fisio120-Fisio625-Fisio825 ERICSSON:T-20e-T39-T65-T29-R520-T66-T68m-T68i-T200-T618-T616 T100-T310-T610-P800 SIEMENS: S45-C45-M50-ME45-MT50-C55-A55 S55-M55-SL55 ALCATEL:OT311-OT512-OT525-OT715-OT735-OT331 OT526-OT535 MOTOROLA:V100-T250-V260-T191-T192-V500-E380 C450-V525-33x-720i-V600-C550-A760 SAMSUNG R200-R210-S500 X100-X600-S300-A800-V200-S100-T100-T400-Q300-X400-E700-C100 E710 SAGEM: 930-932-939-959-myx5-myx6 TRIUM: 110-Odyssey-Eclipse LG: W3000-G5300-W7000 MOVISTAR: TSM4 SHARP: GX10-GX30-GX20

TELÉFONOS POLIFÓNICOS - ERICSSON: T618-T616-T100-T310 T610-P800 SIEMENS: C55-A55-S55-M55-SL55 ALCATEL: OT735-OT331 OT526-OT535 PANASONIC: G50-X60-GD87-X70 NOKIA: 3510-6610 7210-6100-6600-6650-6610-6100-7210-7250 MOTOROLA: V500-E380 C450-V525-C33x-720i-V600-C550-A760 SAMSUNG: S500- X100-X600 S300-A800-V200-S100-T100-T400-Q300-X400-E700-C100-E710 SAGEM: myx5-myx6 LG: G5300-W7000 SHARP: GX10-GX30-GX20

Precio mensaje 0,9€ + IVA



FONDOS A COLOR

Envía **MCIMAGEN** espacio y el CÓDIGO al **7744**.**Ej: MCIMAGEN 29553**







SUPER JUEGOS JAVA PARA TU MOVIL

Envía MCJAVA al 7744

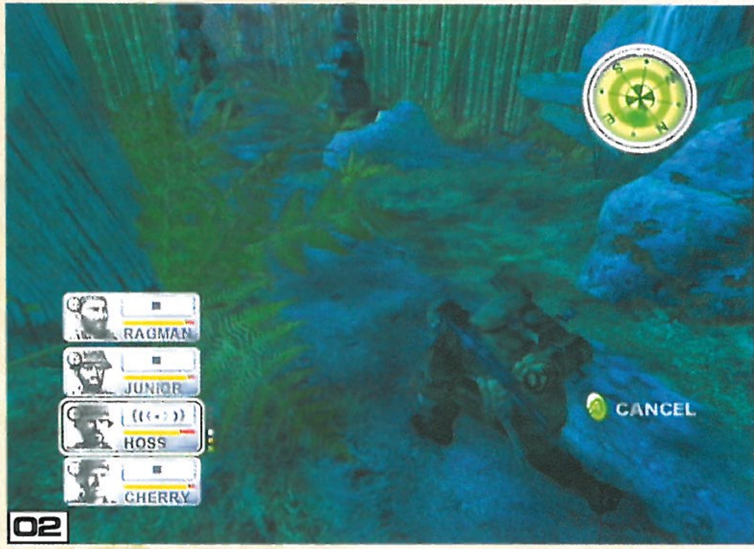


MODELOS COMPATIBLES CON JUEGOS JAVA

1 - NOKIA SERIE 30: 6910i-3410-3510i-3610i 3520-3530-5603570-3585-3585i-3590-3595
2 - NOKIA SERIE 40: 3100-3108-3200-3300-5100 5140-6100-6108-6200-6220-6230-6610-6650 6800-6810-6820-7200-7210-7250-7250i-7600
3 - NOKIA SERIE 60: 3650 6600-7650--N- Gage
4 - MOTOROLA: T720
5 - SIEMENS S55
6 - SIEMENS SX1
7 - SHARP: GX10
8 - SONY ERICSSON T610



Estás en medio de una emboscada y tu helicóptero ha sido destruido. Te las apañarás para sobrevivir.



Desactiva cualquier trampa con la que te encuentres.

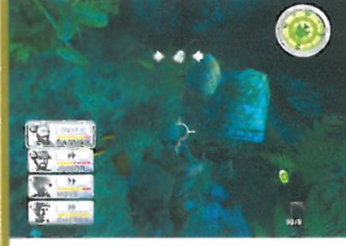
Tu prioridad es alejarte del lugar del accidente. Dispara a las tropas enemigas mientras te abres camino a través del muro del sur #1. Hay más sitio para cubrirse aquí que en el norte. Sin embargo, deberías tomar el camino del norte apartado del claro para evitar una trampa. Sigue por el camino hasta que gire al norte, los Vietcongs te atacarán por detrás si te detienes. Coge la ruta de los árboles hasta llegar al objetivo de las placas de identificación. Por esta ruta, evitarás a un grupo de francotiradores. Desactiva la bomba trampa cuando llegues a ella.
Hay una segunda trampa en el cruce que está protegido por un francotirador en el norte. Continúa por este camino prestando atención a las minas y a los explosivos con cable #2. Cuidado con un francotirador en el norte en el siguiente cruce, coge el camino del oeste. Deberás sufrir para entrar en el templo #3 donde encontrarás mucha munición para ir tirando. Continúa por el otro lado para encontrar el HUEY destrozado, luego vuelve por el camino principal.
Cuidado con una trampa donde el camino gira al este, evítala mientras te cargas a un Vietcong. No te metas en el camino para evitar una serie de trampas, luego entra en el sendero de rocas al sur. Esto completa el objetivo de buscar y destruir y te da una mejor opción contra los enemigos cuando salgas del camino #4. Ve hacia la rampa y dirígete a los árboles cuando los Vietcongs estén muertos. Sigue disparando hasta llegar al otro cruce, coge el camino al norte, atención con el cable explosivo. Ábrete camino por dentro de la cueva para encontrar suministros #5, busca una segunda cueva más adentro con más suministros. Pasa algunos camiones hasta que llegues a un área abierta y el REFUERZO del objetivo marcado. Un gran número de enemigos te atacarán #6, cúbrete y esquívalos lo mejor que puedas. Elimina a los que te atacan para cumplir con el objetivo y con la misión.



Llévate todos los items.

OBJETIVO EXTRA: PLACAS DE IDENTIFICACION

Coge las placas de identificación de todos los soldados caídos para completar el objetivo.


Hay soldados marcados en tu mapa.



Sigue el muro hacia el sur y cúbrete con él.



El terreno en altura te protegerá de tus enemigos.



05 — No te olvides de los lanzacohetes detrás de las rocas.

AHORRA MUNICIÓN

Cherry y Ragman están a punto de quedarse sin munición. Cámbiales al modo de disparo individual tan pronto como empiece el nivel y evita usarlos. Si permanecen en la parte trasera del grupo, no dispararán mucho.

Cambia al modo de disparo individual para ahorrar munición.

OBJETIVO EXTRA: HUEY

Simplemente ve al punto marcado en el mapa para cumplir este objetivo.

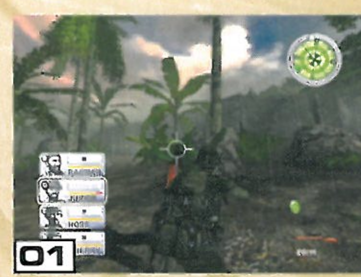
Parece que no hay supervivientes.

06 — Sólo entra en el área cuando esté segura.



El Teniente ha muerto y la radio se ha perdido. ¿Será capaz el helicóptero de encontrarse contigo en el punto exacto?

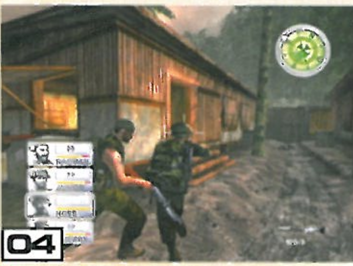
Al igual que en nivel anterior, tu primer objetivo es escapar. Corre hacia el sur antes de que los enemigos aparezcan a través del barranco al norte y destruye todo lo que encuentres hasta conseguir el objetivo. Deberías hacer que tu equipo espere aquí mientras Junior se va sólo. Cúbrele y dirígete hacia el muro del sur, antes de subir la ladera este de la colina #1. Cuidado con las trampas cerca de la cumbre. Llama al resto cuando Junior haya asegurado el camino del este. **Guarda** tu partida, continúa luchando por el camino y corre por dentro de la trinchera cuando llegues a ella #2. Dirígete por los búnkers en medio del área y espera a los Vietcong hasta que abran la puerta norte. Cuando creas que ya has esperado lo suficiente, ve allí y entra en las cuevas.
Gira a la izquierda en el cruce y atención con las trampas mientras encuentras el camino de la base enemiga #3. Tu helicóptero te está esperando al otro lado o puede que se estrelle mientras llegas al centro de la base. Destruye el cañón AA con una granada o cohete, corre hacia el segundo de los tres grandes edificios al norte #4.
Entra en una de las habitaciones y elimina a los Vietcong #5. Cuando paren de venir, abandona el edificio por la salida noroeste, ve al edificio de al lado y vuela el cañón AA que está fuera.
Ahora deberías enviar a alguien de tu escuadra sólo, ya que algunos del grupo final de enemigos tienen lanzacohetes, ¿no querrás que todo tu equipo muera de un solo disparo? Agáchate mientras el camino va hacia el norte, sigilosamente, gira la esquina y acaba con el Vietcong. Después tu equipo irá hacia el helicóptero #6 para cumplir la misión.


01 Escóndete hasta que cese el fuego.



02 Esta zona es peligrosa, vete lo antes posible.


03 No dejes que den la alarma al noreste

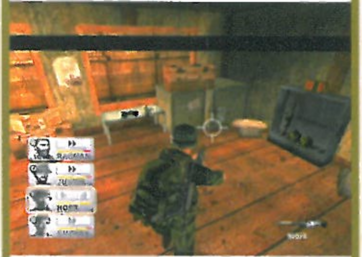

04 Hay muchos enemigos dentro.



05 Tardará un rato, pero los ataques cesarán.

BAJO FUEGO ENEMIGO

Si las cosas se complican mucho en la base de los Vietcong, deberías ir a uno de los edificios pequeños y disparar a los marcos de las ventanas. Conseguirás que tus enemigos sólo puedan atacar a través de la puerta y será más fácil de defender.


Dispara a los marcos para encerrarte dentro.

S OBJETIVO EXTRA: ESCUDRIÑAR

Entra en el segundo de los tres grandes edificios al norte de la base para encontrar su armamento. Espera hasta eliminar los atacantes antes de hacerte con los ítems.


Recoge todo lo que puedas.



Ⓐ OBJETIVO EXTRA : CAÑONES AA

Hay un par de cañones AA en la base de los Vietcongs. Destrúyelos para cumplir el objetivo.

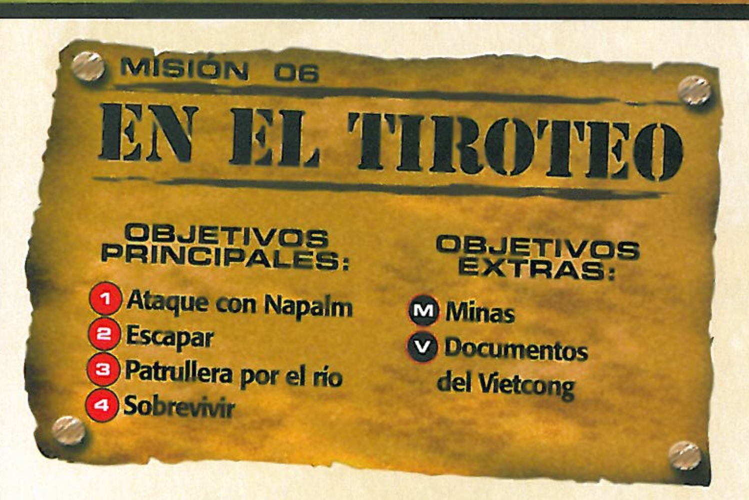
Utiliza granadas para los cañones AA.

Ⓥ OBJETIVO EXTRA: DOCUMENTOS DEL VIETCONG

Coge todos los documentos del Vietcong que están esparcidos por la base.

Los documentos no son muy difíciles de encontrar.

06 ¿Pensabas que ibas a escapar?

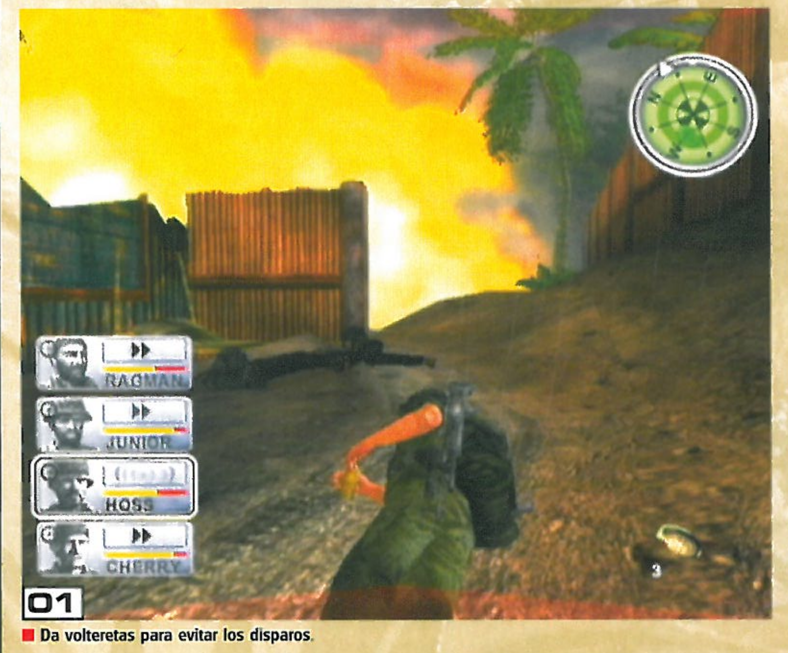




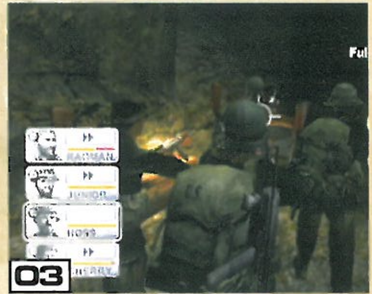
El Vietcong llegará en grandes grupos, usa una granada.

El resto del ejército cree que estás muerto y han decidido rociar la zona con Napalm. ¡Sal de ahí antes de que te quemen vivo!

Sigue corriendo por el camino y dispara al Vietcong que sale a tu encuentro. Evita acercarte demasiado a la base hasta que la primera tanda de Napalm caiga, luego entra y ábrete camino. Una buena táctica es agacharse durante el combate porque es difícil que te disparen y aumenta tu precisión.
Vuelve al punto de salida cuando oigas que los aviones pasan de nuevo #1. Cuando hayan dañado una parte de la base, ya no lo repiten. Asegúrate que te desplazas boca abajo y dando volteretas porque el bombardeo todavía puede afectarte. Dar volteretas será suficiente para apartarte de las llamas.
Si sobrevives al ataque, podrás abandonar la base por la puerta norte. Ten cuidado porque hay mucho Vietcong y diversas trampas #2. Llegarás a un puente, cúbrete con unos sacos de arena y dispara al Vietcong al fondo, antes de cruzarlo. Evita o elimina las minas, entra en la cueva en el norte y tómate un respiro para organizar tu equipamiento #3, antes de seguir el camino al este.
Ábrete camino por el sendero, desplázate hacia el cable al lado del río y el objetivo marcado. Un bote aliado aparecerá, protégelo disparando a los Vietcongs que están al otra orilla #4. Entra en el templo, pero ten cuidado, porque está lleno de enemigos. Las cosas no van a mejorar, pero las **municiones** y las **vendas** en la esquina sureste del templo pueden ayudar.
Elige la ruta norte fuera del templo, ya que la del sur esta llena de francotiradores. Desactiva los cables explosivos del camino y llegarás a un claro lleno de enemigos. Quédate en la relativa seguridad del camino mientras luchas #5 y cuidado con los francotiradores en el saliente. Ve hacia allí por la rampa al este y continúa hasta un arco de piedra. Evita el camino al oeste porque tiene una trampa en forma de hoyo y toma la ruta sur en su lugar.
Llegas a otra área abierta, cúbrete con las rocas, pero cuidado con las trampas alrededor mientras luchas con los Vietcongs. Esta va a ser una batalla larga y pesada, así que no te preocupes por volver al camino si las cosas no van muy bien. Deberías ordenar que uno de tu equipo se dedique a desactivar las trampas mientras los otros luchan #6 porque no querrás que alguien explote por error. Cuando la zona está controlada, el único obstáculo antes del final de la misión es una trampa en el camino del sur.



Da volteretas para evitar los disparos.



Comprueba tus municiones y provisiones aquí.

V OBJETIVO EXTRA: DOCUMENTOS DEL VIETCONG

Este objetivo es el mismo que en el nivel anterior. Encuentra todos los documentos de los Vietcong para cumplirlo


Ambos documentos de los Vietcong están en el templo.

M OBJETIVO EXTRA: MINAS

El puente está minado, desactiva todas trampas para cumplir el objetivo.

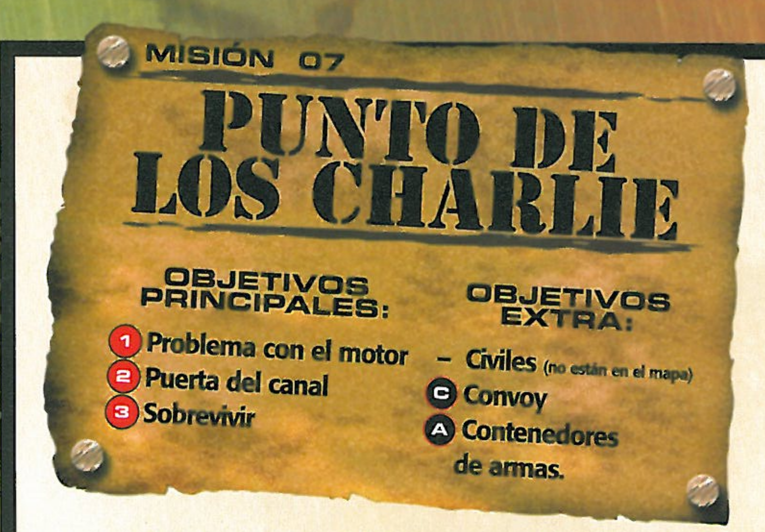

Usa un soldado con buenas habilidades para desactivar.



04 Protege el bote de un ataque del Vietcong.

05 Quédate en el camino o te destrozarán.

06 Desactiva las trampas alrededor de la roca.



Tu equipo puede que haya encontrado un bote, pero no ha salido de la selva. Todavía queda mucho territorio controlado por el Vietcong…



01 Concéntrate en las minas, deja las canoas para los otros.

A OBJETIVO EXTRA: CONTENEDORES DE ARMAS

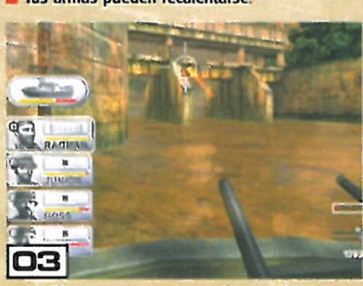
Cuando llegues al punto marcado por el mapa, podrás destruir unos cuantos contenedores de armas. Te detendrás aquí, así que tendrás mucho tiempo para acabar el trabajo.



Los contenedores de armas son así.

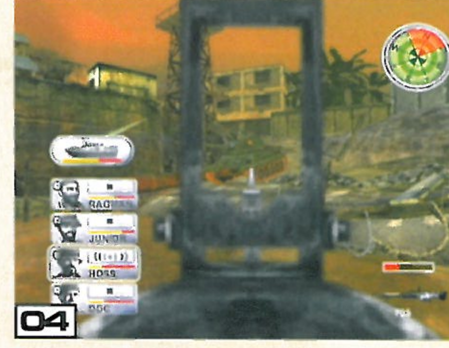


02 Tus armas pueden recalentarse.



03 Los Vietcong empezarán a salir por todas partes.

En esta misión, sólo habrá cuatro **vendas** médicas por miembro del equipo. También se deberá comprobar el estado del bote porque no se puede arreglar. También es importante vigilar la temperatura de tu arma, cuando la barra se llena, se sobrecalienta y se atascará durante unos segundos. Pierdes mucho tiempo si te esperas a que se enfríe, así que no dispares hasta que vuelva a una temperatura normal.
Elimina a los enemigos que se encuentran a los lados del río hasta que llegues al primer cruce. Aparecerá una canoa cargada de explosivos. Destruye los barriles que transporta para poder pasar de manera segura. Otra canoa aparecerá más abajo, pero tu equipo debería ser capaz de encargarse de ella. Además, debes controlar a Ragman y destruir las minas en el río enfrente del bote #1.
Un poco más abajo del río, el motor del bote se parará. Estareis parados hasta que el conductor logre arrancarlo #2. Disparar a los enemigos con lanzacohetes es tu principal prioridad, ya que el bienestar del bote es más importante que la de tu grupo. Escucha el aviso del conductor, cuando grite 'canoa', elige a Doc para volar el bote lleno de explosivos que viene por detrás. El motor volverá a arrancar y continuarás tu viaje. Esquiva a los Vietcong mientras vuelves a la selva

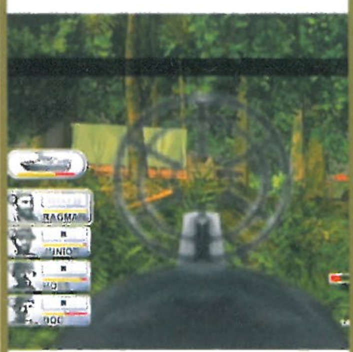


04 Dispara al que lleva el arma y deja el tanque solo.

y te cruzarás con el primer CONVOY. Destrúyelo si puedes y el bote volverá al pueblo, donde los Vietcong atacarán en masa #3. Evítalos lo mejor que puedas y llegarás a un puente minado. Vuélalo con Ragman y descubrirás que tienes el camino bloqueado más arriba.
El bote se parará de nuevo, así que dispara a los Vietcong que aparecen y controla la temperatura de tu arma. Asegúrate de destruir los CONTENEDORES DE ARMAS, si lo haces completarás otro objetivo extra. Sigue luchando con los Vietcong e ignora el tanque que acaba de aparecer #4, un helicóptero aliado lo destruirá, al igual que el canal bloqueado.
Hay todavía una canoa con explosivos un poco más allá y también tres más que llegan a tu altura te bloquean el paso #5. Destrúyelas después de sacar a sus ocupantes y tu bote se parará por última vez delante de un gran puente #6. Dispara a los Vietcong hasta que arranques otra vez. Cuando pases por debajo de puente, el nivel se habrá cumplido.

C OBJETIVO EXTRA: CONVOY

Destruye todos los camiones del convoy. Estarán marcados en el mapa cuando recibas el objetivo. Sin embargo, deshacerse de ellos es imposible. Es mejor centrarse en otros objetivos.



Es difícil destruirlos al momento.

OBJETIVO EXTRA: CIVILES

Hay un gran número de civiles en este nivel, evita matarlos para completar el objetivo.

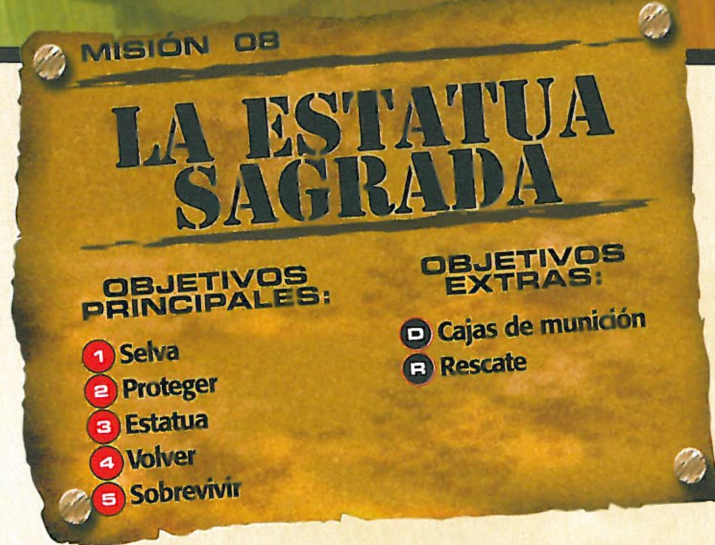


Los civiles son difíciles de matar, así que no lo intentes.

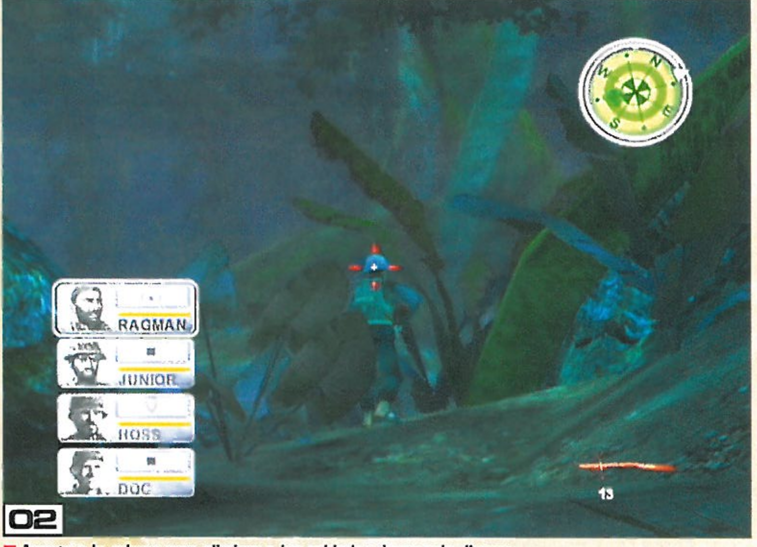


05 Elimina a los Vietcong y destruye sus botes.

06 Defiende tu bote hasta que abandone el pueblo.



Tu conductor ha muerto, pero algunos amables civiles han venido a tu rescate. Devuélveles su estatua y te dejarán usar una radio para pedir ayuda…



Apunta a la cabeza para eliminar a los soldados de un solo disparo.

Deja el edificio y habla con la mujer que está de pie al lado del carro y te dará una **ballesta**. Toma la **munición** en la esquina sureste, luego habla con la mujer que está de pie al lado de la puerta. Te ayudará a llegar hasta el templo, pero deberás protegerla mientras vais. Si la matan deberás empezar la misión otra vez. Sigue a H'Dione por el camino #1 y desactiva la trampa.

Te avisarán cuando haya enemigos en altura. Ordena a tu grupo que se queden y sigue sólo con alguien cargando la ballesta. Úsala para eliminar a los Vietcong silenciosamente #2. Asegúrate de disparar a la cabeza porque es la única manera de acabar con ellos a la primera. Agáchate o permanece boca abajo para aumentar la precisión. Si te descubren llama al resto de tu equipo y eliminad los enemigos que os atacan.

Atención con las trampas mientras aseguras el área y comprueba el mapa para ver si H'Dione ha empezado a moverse. Si te llama, ordena al grupo que os cubran abriendo fuego. Debes proteger a H'Dione mientras se mueve por la selva y no es tarea fácil. Ordena a alguien del grupo que se pegue a ella. Quedaos siempre por delante y eliminad los Vietcong que aparezcan de camino a la entrada del templo. H'Dione os abrirá cuando lleguéis allí y os dejará para que acabéis con el trabajo #3.

Ábrete paso dentro del templo usando la fuerza bruta. Busca las CAJAS DE MUNICIÓN mientras vas hacia dentro y destruyes todo lo que encuentras. No te olvides los suministros al final de una larga galería y cúbrete en una habitación mientras te encargas de los Vietcong #4. RESCATA a los prisioneros en la zona una vez que esté segura, sal afuera y dirígete al noroeste.

Acaba con los Vietcong que atacan del oeste, cuidado con las trampas si exploras el área del norte. Cuando estés listo, vuelve hacia el oeste y agáchate detrás de unos pequeños muros en la cámara principal del templo. Cúbrete con la pared mientras te encargas de los enemigos #5, luego coge la **estatua sagrada** del centro de la habitación.

Sigue por el templo y agáchate detrás de un muro mientras eliminas enemigos en el patio al oeste. Crúzalo cuando estén muertos y rescata el último prisionero al sur #6. De vuelta en el pueblo, protege a los habitantes del ataque enemigo. Será más fácil que la protección anterior, pero deberás tener cuidado.

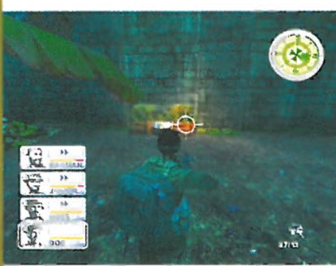
Cuidado con las emboscadas de Vietcongs, hay algunos escondidos detrás de unas rocas. Debes llegar al pueblo. Entra en el edificio principal y habla con el hombre de la radio para completar el nivel.



El templo está lleno de Vietcongs

D OBJETIVO EXTRA: CAJAS DE MUNICION

Encontrarás varias cajas de munición por todo el templo. Afortunadamente se parecen mucho a los contenedores de armas del nivel anterior y se localizan mejor.



No te acerques mucho porque la explosión te dejará sordo.



Después H'Dione pasa a ser un estorbo.

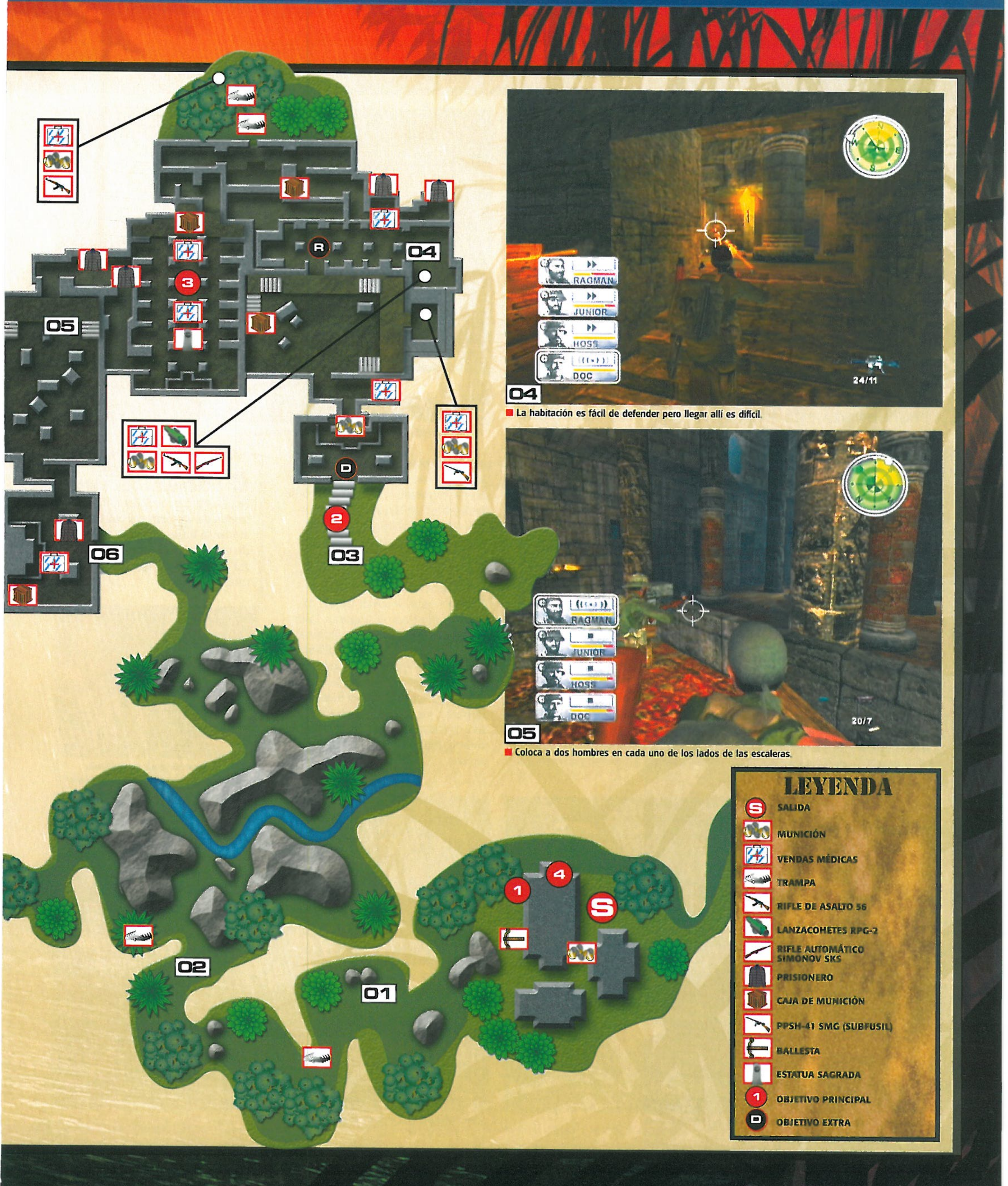


R OBJETIVO EXTRA: RESCATE

Algunos aldeanos están prisioneros en el templo. Libéralos para cumplir este objetivo.



Estos son los hombres que debes rescatar.



04 La habitación es fácil de defender pero llegar allí es difícil.

05 Coloca a dos hombres en cada uno de los lados de las escaleras.





Necesitarás todo el equipamiento que puedas conseguir.

Puede que te hayan rescatado, pero la base donde te han llevado está siendo atacada. Prepárate para defenderla del Ejército de Vietnam del Norte...

Habla inmediatamente con el soldado delante de Ragman para que te diga tu primer objetivo #1. Pero antes de cumplirlo debes hacerte con algo del equipamiento en el búnker al suroeste #2. Cuando estés preparado, sigue el camino al sur y habla con el Mayor Wallace después de **guardar** tu partida. Sin embargo, no debes entrar en los búnkers como te ordena el Mayor porque van a volarlos. En su lugar, debes quedarte en la zona al lado de los búnkers #3 y muévete. Si lo haces, tendrás una mejor oportunidad ante la artillería enemiga que no parará de disparar. Elimina a los soldados que te atacan y prepárate para los asaltos desde cualquier punto en el muro del sur.

El Mayor echará una mano, pero poco puede hacer. Lo mejor que puedes hacer es curar a quien lo necesite. Hay muchas **vendas** médicas alrededor y no se acumulan por los niveles, por lo tanto utilízalas para mantener vivos a tu gente. Después de una eternidad, el Mayor te ordenará la retirada hacia el barracón del norte.

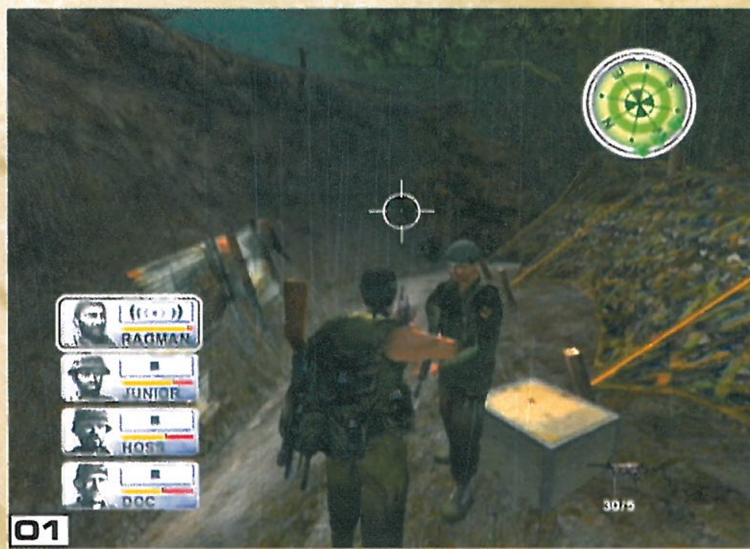
Guarda tu partida y ve hacia la parte norte del nivel #4, si permaneces en frente del Mayor, distraerás la atención del enemigo. Esto hace que seas un objetivo claro, así que agáchate para minimizar daños y prepárate para usar muchas **vendas** para curar a tu equipo. Deberás moverte cuando en el claro yazcan los enemigos porque las bombas empezarán a caen en tu posición. Dirígete al noroeste y elimina las tropas de dentro y alrededor de los búnkers #5. Tus oponentes pueden aparecer de cualquier sitio en el muro del norte, así que estate preparado para ataques desde múltiples direcciones.

También debes intentar ayudar al Mayor si oyes que le disparan. Sólo asegúrate de estar en las trincheras porque te enfrentarás a la artillería en campo abierto #6. Después de luchar contra un torrente de tropas enemigas, completarás el nivel. Sin embargo, las cosas no acabarán bien porque serás capturado y te quitarán todo tu equipamiento y parte de tu salud.

N OBJETIVO EXTRA: OFICIALES DEL EVN

Hay bastantes oficiales entre las tropas de Vietnam del Norte que atacan la base. No serás capaz de diferenciarlos en combate, así que dispara a todo lo que se mueva.


No serás capaz de elegir tus objetivos.



Habla con el Sargento para conseguir el objetivo del Mayor Wallace.



Ten cuidado de los ataques enemigos.



L OBJETIVO EXTRA: CARTA A CASA

Al empezar el nivel, habla con el soldado que está marcado en el mapa y lleva una venda. Tu compañero estará de acuerdo en enviar una carta a casa para su familia si muere en combate. Cuando vuelvas a la parte norte del nivel, le encontrarás muerto. Coge la carta de su búnker para completar el objetivo.

Sólo puedes conseguir la carta una vez está muerto.

04 ■ Distrae la atención del enemigo.

05 ■ Corre hacia las trincheras tan pronto como puedas.

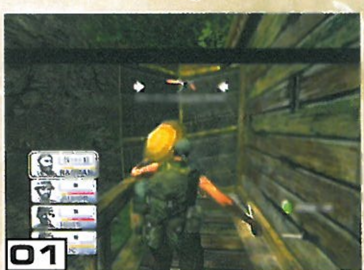




03 Atención a la barra de las condiciones en las que se encuentra el Jeep.

Te han capturado y dos de tus amigos están entre rejas. Es responsabilidad de Ragman y de Doc intentar rescatarlos, pero sólo tienen una sola oportunidad

Pon a Doc boca abajo tan pronto como el nivel empiece y que vaya hacia la esquina sureste de la habitación para evitar que lo detecten. Muévete lentamente para que tus enemigos no te oigan y que Ragman coja las armas silenciosas (**la ballesta y la bayoneta M6**) y Doc coja las otras. Cúrate con las **vendas médicas**; que Ragman entre sigiloso por la puerta y gire a la derecha. Elimina el guardia dormido con el **cuchillo** #1 vuélvete y haz lo mismo con un segundo guardia al sur del edificio. Envía a Ragman hacia el este y que elimine con el rifle francotirador a un guardia al sur antes de que le vea. Ahora que haga lo mismo con un par de guardias al norte. Aquí tienes dos opciones: o te acercas con cautela o lanzas un ataque total ahora que tienes munición. Ten en cuenta que sólo te quedan dos **vendas médicas**, así que agáchate para no llamar la atención. También deberías entrar en los otros edificios para obtener más suministros. Una vez tengas las **llaves de las celdas**, es la hora de rescatar a tus amigos #2 y a un ALDEANO. Coge todo el equipamiento alrededor del campamento y distribuye las armas según las habilidades de cada uno. Guarda la partida antes de abandonar el campamento hacia el este y subirte al Jeep #3. Conduce lentamente por el camino e intenta que el Jeep se encare a los enemigos para que desde la torreta se puedan abatir. Sal del Jeep para hacerte con la **munición** que el enemigo deja y cuidado con los puestos de ametralladoras que pueden dañar tu vehículo. También debes estar atento a las trampas, pero un vistazo al mapa te mostrará donde están. Sin embargo, cuidado cuando las vayas a desactivar porque el enemigo lo aprovecha para atacar #4. Saquea el edificio en busca de suministros y luego completa el objetivo de la LOGISTICA. Ahora sería bueno **guardar** la partida, ya que hay enemigos con lanza cohetes en la esquina #5. Envía a alguien del equipo solo, ya que si le alcanzan no moriréis todos. Cuidado con la ametralladora y el lanzacohetes en la colina. Sin el Jeep, ya que no puede pasar después de las rocas, coge los ítems antes de encontrarte con un soldado australiano de las SAS al suroeste. Síguele por el camino y luchad con los Vietcong que atacan por el suroeste después de cruzar el río #6. Agáchate y cúbret, protege a los miembros de las SAS lo mejor que puedas, ¡si ellos mueren se acabó! Cuando elimines a los Vietcong la misión estará cumplida.


01 Debes ser sigiloso siempre que puedas.


04 Los enemigos normalmente atacan cerca de las trampas.



02 Rescata a los otros cuando la zona esté asegurada.

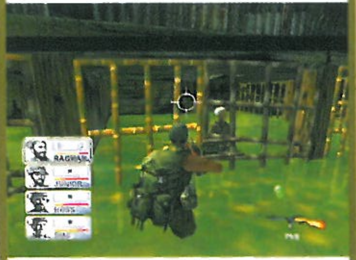
L OBJETIVO EXTRA: LOGISTICA

Destruye los tres camiones en la zona para que no los usen los Vietcong. La mejor manera es tirando granadas por debajo.


Utiliza granadas para encargarte de los camiones.

V OBJETIVO EXTRA: ALDEANO

Junior y Hoss no son los únicos prisioneros, busca la llave de la celda, ábrela y rescata al aldeano.


Escucha el consejo del aldeano.



05 Usa el modo de primera persona para eliminar los Lanzacohetes.

06 Intenta esconderte detrás de las rocas.



No hay salida de la selva, sino te arrastras como los Vietcong. Debes destruir sus túneles para asegurar el camino…

Haz que Junior elimine desde lejos al soldado de los árboles antes de llegar a tierra. Cuidado con los lanzacohetes y envía a alguien del equipo por delante para que no os cacen a todos juntos. Esquiva algunos ataques por detrás y busca una trampa mientras te acercas a la siguiente zona pantanosa #1. Muévete con cautela, acabando con los enemigos que te salen al paso hacia la cueva que está llena de suministros.
Cárgate desde lejos al soldado de la torre al norte al abandonar la cueva #2, haz lo mismo con un Vietcong que maneja una ametralladora. Rodea la roca por el lado oeste y acaba con un enemigo o dos, coge las **minas Claymore M18** y las **vendas médicas** antes de llegar a tierra al noreste. Cúbrete con las rocas y los árboles mientras eliminas al Vietcong al sureste, muévete río abajo y dispara a los que salgan. Acaba desde lejos con el soldado en la torre cuando el camino gira al norte, antes de cubrirte con los árboles y las rocas de la ametralladora al este. Cuidado con los enemigos que atacan de ambos lados antes de llegar al puente #3, dispara desde la distancia al guardia de la torre antes de saquear la cueva. Dirígete río abajo y verás un tanque enfrente.
Ordena que Junior elimine al soldado en lo alto del tanque, así como otro enemigo en un puesto de ametralladora. Ahora debes esconderte en una esquina y disparar cohetes al tanque entre el árbol y la pared hasta que lo destruyas #4.
Ábrete camino por el túnel, cubriéndote con el tanque. Deja a tres miembros de tu equipo en la entrada circular (cuidado con una trampa) y avanza lentamente con Hoss por los túneles. Usa el mapa para orientarte mientras aseguras el túnel. Cuidado con los puestos de ametralladoras y los ataques desde todas las direcciones cuando llegas a los cruces. Comprueba que no hayan enemigos en los puentes y vigila los ataques por detrás. Tu brújula será útil porque cambia de color cuando los enemigos están cerca. Te las arreglarás para encontrar el arsenal #5 que se encuentra bien defendido si vas por el camino más corto. Coge todo lo de dentro y cuidado con los ataques desde las entradas.
Ahora coloca cargas de C4 en los sitios indicados en el mapa. Comprueba que la zona es segura antes de plantar el explosivo. Cuando está todo colocado, llama al resto del grupo y marchad hacia la salida del norte #6. Habla con las tropas de las SAS para volar los túneles y completa en nivel.

V OBJETIVO EXTRA: DOCUMENTOS DEL VIETCONG

Encuentra los documentos del Vietcong esparcidos por los túneles. Hay cuatro en total y algunos de ellos se están en lugares por donde no pasas.

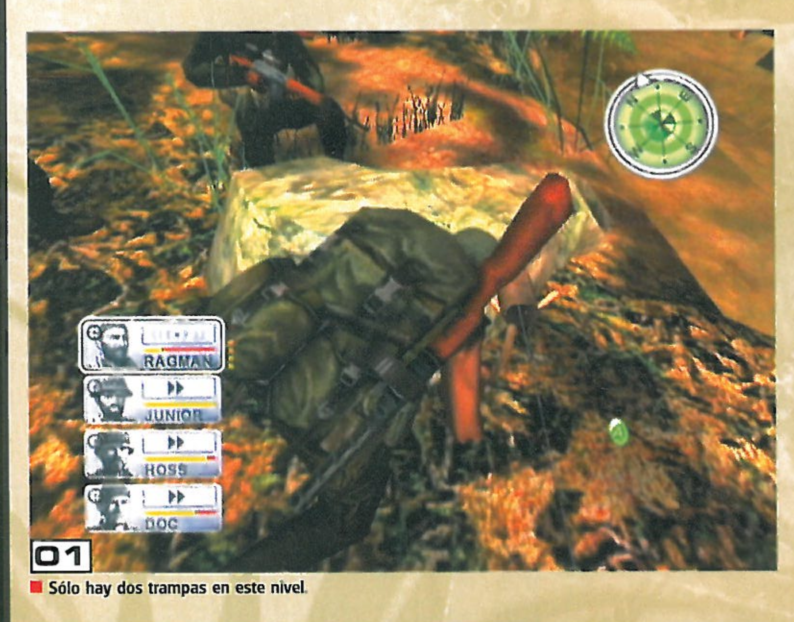

Busca los documentos sobre los escritorios.

S OBJETIVO EXTRA: TIENDAS

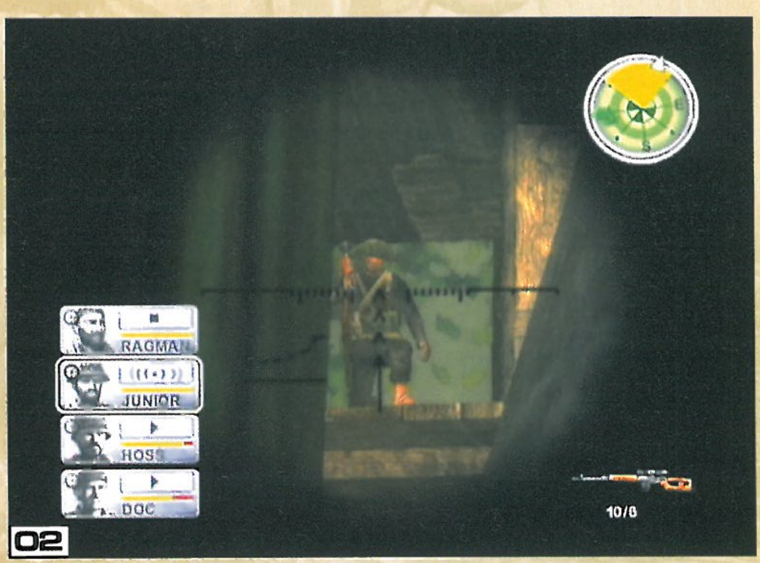
Coloca cargas de C4 en las dos tiendas marcadas en el mapa. Ten cuidado al hacerlo porque serás vulnerable y te pueden atacar.


El C4 lo encuentras en el arsenal.


03
Intenta un ataque con lanzacohetes desde atrás.



01
Sólo hay dos trampas en este nivel.



02
Este es uno de los momentos en los que necesitas a Junior.


4
3
06
S
3
3
2
S
05
V
1
04
03
02
S
01
04
Comprueba que la zona es segura.
05
En el arsenal hay muchos suministros.
06
Puede que te ataquen por detrás.
LEYENDA
SALIDA
VENDAS MÉDICAS
MUNICIÓN
RIFLE DE ASALTO AK-47
MINAS CLAYMORE M18
LANZACOHETES RPG-7V
GRANADA DE PALO
RIFLE FRANCOTIRADOR SVD DRAGUNOV
TRAMPA
BALLESTA
DOCUMENTOS DEL VIETCONG
PISTOLA TOKAREV
DEGTYAREV RPD LMG (ARMA LIGERA)
PPSH-41 SMG (SUBFUSIL)
CARGAS EXPLOSIVAS DE C4
OBJETIVO PRINCIPAL
OBJETIVO EXTRA



Estos rescates dejan mucho que desear. Esta vez llegas a una ciudad donde se lucha contra el Ejército de Vietnam del Norte...

01 Escóndete detrás del trozo de muro más alto.

Empieza el nivel ordenando que tu equipo abra fuego y elimine a los enemigos en frente en la calle. Deja a tu equipo donde está y avanza para distraer la atención de una larga fila de tropas. Acaba con ellos cuando llegan #1, envía a alguien arriba a la esquina para que lance cohetes al tanque del norte. Aléjate del muro del sur porque los proyectiles del tanque impactarán allí. Cuando lo destruyas podrás hacerte con el equipamiento que queda en el cruce.
Ordena a Junior que acabe con los soldados en el piso de arriba de un edificio en ruinas mientras subes por la calle #2 y te cubres en el cráter en medio de la carretera. Atención con los enemigos en ambos lados cuando te acercas a la posición del tanque, después saquea el edificio del noreste para conseguir suplementos necesarios.
Atraviesa los callejones al norte y entra en el edificio. Cárgate a todos los enemigos que puedas, lánzate por la carretera y entra en los callejones y edificios al norte #3. Explora y asegura cada uno de ellos con la ayuda de otro miembro de la cuadrilla, mientras los otros protegen la calle principal. Cuando todas las tropas del Ejército de Vietnam del Norte hayan muerto, habla con el marine en el extremo este de la carretera para recibir el siguiente objetivo. Coge el equipamiento al noreste y **guarda** tu partida antes de subir a un tanque al norte.
Carga contra las tropas de enfrente y lanza un proyectil antes de que te alcancen con cohetes #4, sigue la carretera hasta que gire al oeste. Destruye el tanque al final del camino y acaba con el soldado en el callejón del sur. Enfréntate al tanque al oeste en el siguiente cruce, luego dispara a un soldado con el lanzacohetes en el edificio al sureste #5. Esquiva el fuego de los lanzacohetes retrocediendo en las esquinas cuando oigas los avisos y continúa por la ciudad. El último tanque está al sureste, destrúyelo y ya puedes dejar tu vehículo. Sobre todo, es una buena idea si te alcanza un cohete. Como último recurso deberías sacar a alguien de tu equipo del tanque y dejarlo en un lugar seguro.
Si sales a pie, vigila con los lanzacohetes. Es mejor enviar a alguien por delante para que no os maten a todos. Decidas lo que decidas, estarás obligado a abandonar el tanque porque la carretera está bloqueada con neumáticos #6. Ábrete paso por el camino bloqueado, pero detente antes de que la carretera gire al este. Sólo debes esperar a que las tropas aliadas aseguren la zona antes de unirte a ellas e ir hacia el humo rojo. Al hacer esto completarás el nivel.


02 Dispara de lejos a los soldados de este edificio.


03 Envía a alguien por delante cuando puedas.


04 Dispárales en el momento en que se asomen por la esquina.

N OBJETIVO EXTRA: DOCUMENTOS DEL EVN

Este objetivo es idéntico al objetivo de los documentos del Vietcong en otros niveles. Busca por la segunda parte de la ciudad un par de papeles que contienen información sobre el Ejército de Vietnam del Norte. Puedes encontrarlos en un edificio cerca de donde recibes el objetivo.

Lanza granadas a los soldados que protegen los documentos.

B OBJETIVO EXTRA: GRAN AVANCE

Destruye el tanque que obstruye tu camino hacia el puesto de mando de los marines. Debes hacerlo de todos modos o sea que será fácil de cumplir.


Junior es el mejor con un lanzagranadas.

T OBJETIVO EXTRA : DESTRUCTOR DE TANQUES

Destruye todos los tanques enemigos de la segunda parte de la ciudad para cumplir con el objetivo. La mejor manera de hacerlo es con un tanque propio


Busca tanques desde lejos.



05 Si te alcanzan dos RPG estás muerto.

06 Elimina los enemigos con el tanque si puedes.



Ragman y los otros están de camino a su unidad. Sin embargo, el área por donde deben pasar está llega de enemigos...

Estarás en el helicóptero sin moverte durante todo el nivel #1. Tu principal prioridad es protegerlo por todos los medios, ya que no puedes arreglar sus averías. Cuidado con los lanzacohetes y escucha los consejos que te da tu cuadrilla. Tendrás más que lanzacohetes con los que enfrentarte en este nivel. Hay baterías antiaéreas por todos los sitios que intentarán abatirte. Ordena que tu equipo abra fuego contra la base de las baterías para destruirlas. No ignores los enemigos porque te pueden causar mucho daño, especialmente los cañones antiaéreos y las ametralladoras. También verás muchos barriles explosivos en la primera parte que pueden usarse para eliminar a varios enemigos de una vez #2. También es una buena idea destruir uno o más RADARES SAM con remolque. Si destruyes los remolques, incapacitas a las baterías y puedes destruirlas a placer.



No tendrás ningún control sobre el helicóptero.




Dispara a los soldados con los cañones AA.



El helicóptero no te dejará enfrentarte al remolque mucho tiempo.

La siguiente área tiene un CONVOY y una serie de armas antiaéreas. Ignora el convoy, a menos que tengas confianza para disparar a los enemigos fuera de los cañones AA #3.

La tercera área abierta contiene tres baterías SAM, pero sólo un remolque con radar. O destruyes el remolque para inutilizar la SAM o disparas a las baterías directamente. El método que elijas depende de la precisión que tengas en el disparo a distancia, ya que el remolque está en una posición extraña #4.

Es más fácil completar la siguiente área #5 disparando directamente a las baterías SAM. Los remolques radar son muy difíciles de alcanzar y harás más daño si te deshaces de ellos primero. Una vez hayas asegurado la zona, en tu siguiente pasada ya podrás hacer salir algunas tropas enemigas. Sin embargo, tu primer objetivo debe ser incapacitar los misiles.

La siguiente sección del cañón es bastante grande y por lo tanto tiene un gran número de armas antiaéreas. Intenta disparar a los soldados sentados detrás de ellas para neutralizarlas y dosifícate pensando en la parte final.

Es más fácil ir directo contra las baterías porque los radares se encuentran en lugares complicados. Una vez sean destruidos sólo tendrás que sobrevivir con tu helicóptero y abandonar la zona completando el nivel.



Los barriles explotan y encienden a los enemigos.



Podrías destruirlos de una pasada.



06 Rápido, tu helicóptero puede explotar.

OBJETIVO EXTRA: CONVOY

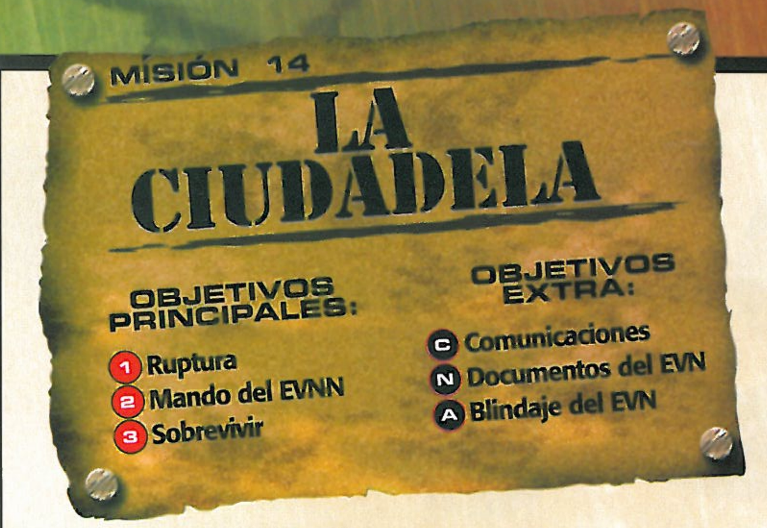
Destruye el convoy de camiones con excepción del Jeep que va delante para completar este objetivo. No te olvides de los cañones AA porque pueden hace mucho daño.

Destruye el primer camión para parar a los otros.

OBJETIVO EXTRA: RADAR DE LAS BATERÍAS AA

Destruye los remolques-radar esparcidos por todo el nivel. Si haces esto inhabilitarás la batería de misiles, así que no es tan fácil deshacerte de ella. Si te las arreglas para destruirlas todas, probablemente mueras en la misión.

Los remolques del radar son así.



Esto ya te resulta familiar. Tu tropa se encuentra bloqueada en territorio comanche y la única manera de salir es a través de una fortaleza enemiga...

Ordena a tu equipo que venga hacia ti cuando empiece el nivel y corred hacia el sureste. Subid al vehículo #1 y usadlo para destruir el tanque que os bloquea el paso. Recoge equipamiento en los edificios de los alrededores, después sal de la aldea y sigue tu camino. No entres al pueblo con el vehículo porque te quedarías sin munición enseguida. Envía a Ragman o a Hoss, empieza a asegurar la zona y cúbrete #2. Cuidado con los cohetes y de vez en cuando avanza un poco más si estás seguro. Comprueba que el resto se encuentran a salvo y ninguna granada perdida les amenaza.

Entra tu vehículo cuando veas el tanque fuera de la ciudadela. Destrúyelo para seguir tu camino, puedes hacerlo sin que te vea. Saquea la zona al suroeste en busca de suministros, pero cuidado con la trampa dentro de uno de los edificios. Envía a Junior o a tu tanque para que se enfrente a los francotiradores a la entrada de la ciudadela al este, pero cuidado con los enemigos por detrás mientras vas hacia el puente. Cruza el puente cuando acabes con ellos y entra en la ciudadela cuando el camino está asegurado.

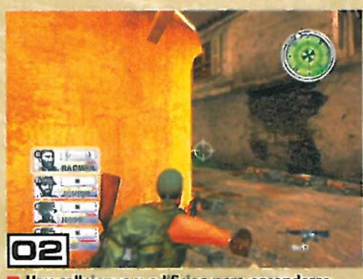
Usa tu lanzagranadas para eliminar las ametralladoras en el patio #3, cuidado con los francotiradores arriba de la entrada mientras entras. Dirígete al edificio al norte, pero busca un sitio de ametralladoras al fondo a la izquierda. Vigila tu espalda, ya que recibirás un ataque por sorpresa y ten en cuenta los francotiradores cuando pases la puerta al norte.

Ordena a tu tropa que elimine al enemigo, avanzando hacia el extremo de la esquina noreste donde hay un par de ametralladoras. Cárgate a los soldados que las controlan y cuidado con las granadas y los que te atacan desde lo alto de los tejados. La mayoría de los soldados vienen de una torre justo al sur de las ametralladoras #4, así que es un buen lugar para sacarlos de allí. Saquea los edificios cuando el enemigo deje de atacar, dirígete al muro del este y cuidado con una trampa mientras subes las escaleras.

Entra en la parte este del nivel por el arco y antes de nada, destruye el tanque al sur con cohetes. Haz que el resto se aparten porque quien quiera que dispare los cohetes es fácil que muera. Encárgate de los francotiradores en la pared este cuando el tanque sea destruido, luego dirígete por el camino hacia la parte sur de la ciudadela.

Bájate en la esquina para captar la atención del enemigo, luego escóndete ya que oleadas de soldados cargan contra ti #5. Espera a que paren de venir, entra en el área del suroeste, cerca del edificio en ruinas y dispara a algunos más. Enfréntate a ellos desde detrás del muro y cuidado con las granadas. Ahora echa un vistazo dentro del edificio amarillo al este para ver donde están los enemigos. Lanza una o dos granadas cuando los hayas divisado #6 después entra y elimina a algunos más en la esquina de la izquierda. Envía a alguien de tu equipo por las escaleras cuando el piso de abajo esté asegurado y que acabe con el suicida con una bomba antes de que cumpla su objetivo. La habitación al norte alberga el mando de la base y está muy bien defendida. Utiliza los cohetes y granadas que te quedan porque es el último lugar donde puedes usarlos. Cuando acabes con los soldados aquí, el juego y la misión habrán acabado. Felicidades, has destrozado al Ejército de Vietnam del Norte.


01 Estos cañones no son muy duros.


02 Hay callejones y edificios para esconderse.


03 Los lanzagranadas disparan haciendo un arco, así que apunta alto.

C OBJETIVO EXTRA: COMUNICACIONES

Entra en la habitación al sur después de entrar en la ciudadela. Elimina a los soldados de dentro y destruye el equipamiento encima de los escritorios para completar el objetivo.


El equipamiento no está muy bien protegido.

N OBJETIVO EXTRA : DOCUMENTOS DEL EVN

El objetivo se presenta de nuevo. La mayoría de los documentos del Ejército de Vietnam del Norte se pueden encontrar en la parte norte de la ciudadela. Sin embargo, también hay papeles en la habitación de comunicaciones y el piso de abajo del edificio amarillo de la zona sur



Hay muchos papeles esta vez.

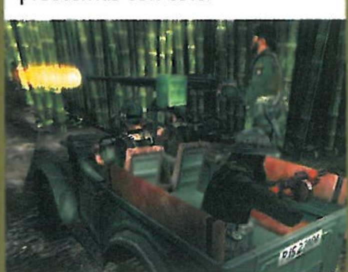
A OBJETIVO EXTRA: BLINDAJE DEL EVN

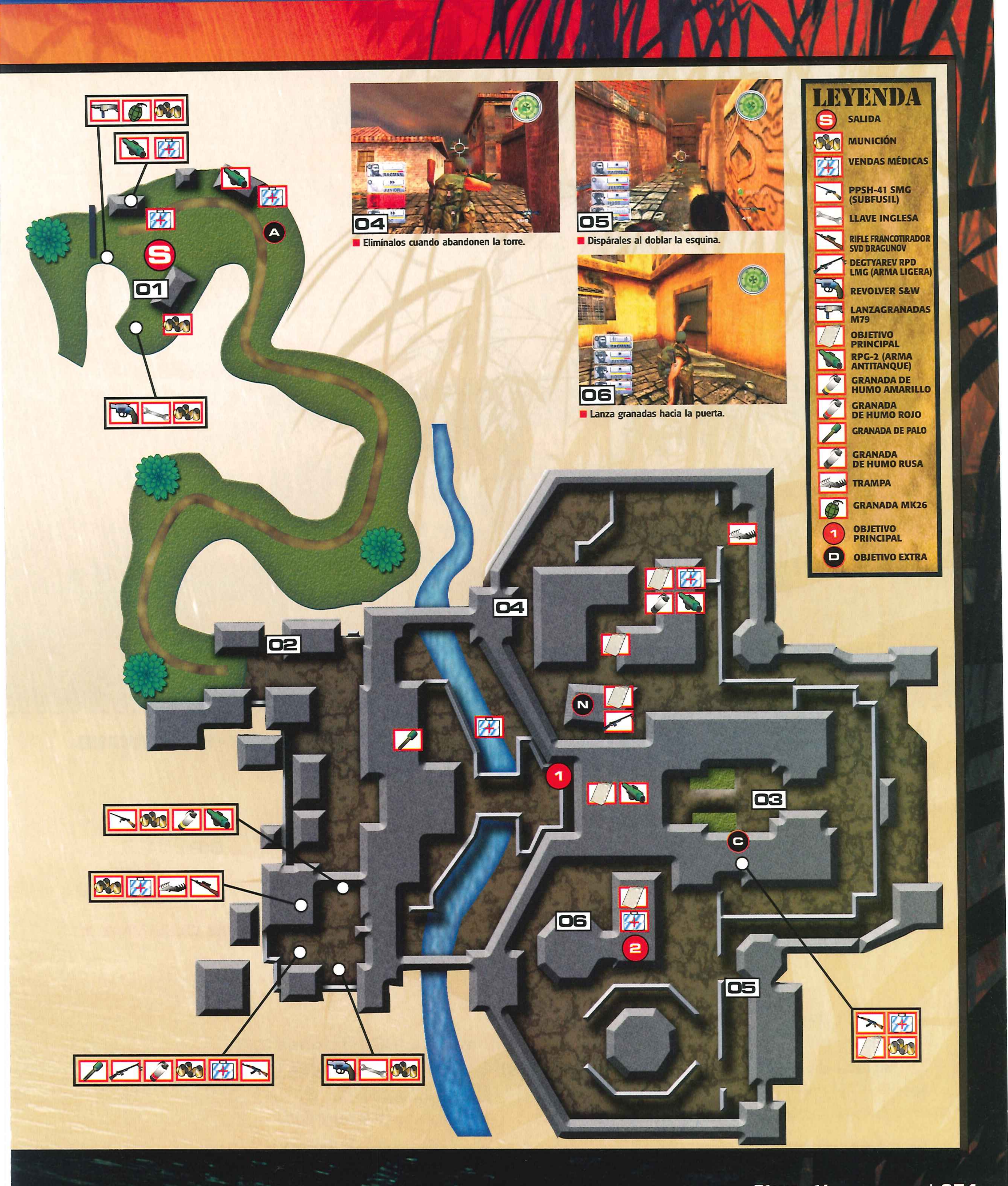
Destruye todos los tanques enemigos en este nivel para cumplir con este objetivo. Los primeros dos, fuera de la ciudadela, puedes destruirlos con un tanque propio, pero el que está en la parte este del nivel debes hacerlo con cohetes.


Los dos tanques deben ser destruidos.

MÁS DIFICIL TODAVIA

Acaba el juego y enciende el nivel de extrema dificultad. Incluso los veteranos de guerra tendrán problemas con éste.


Éste es casi imposible.



04 Elimínalos cuando abandonen la torre.

05 Dispárales al doblar la esquina.

06 Lanza granadas hacia la puerta.

NO TE QUEDES SIN TU PlayAcción

¿Te has perdido algún número de la mejor revista de trucos del mercado?
¿Acabas de conocernos y te faltan los números anteriores?
¿La guía que necesitas aparece en un número que no tienes?

















CONSIGUE LOS NÚMEROS ANTERIORES DE PLAYACCIÓN A 3,75 € CADA UNO (+ 2,70 €. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A. • Pº San Gervasio 16-20 • 08022 • BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: .... Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE 3,75 € LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐

PlayAcción

Forma de pago:

☐ Contra reembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

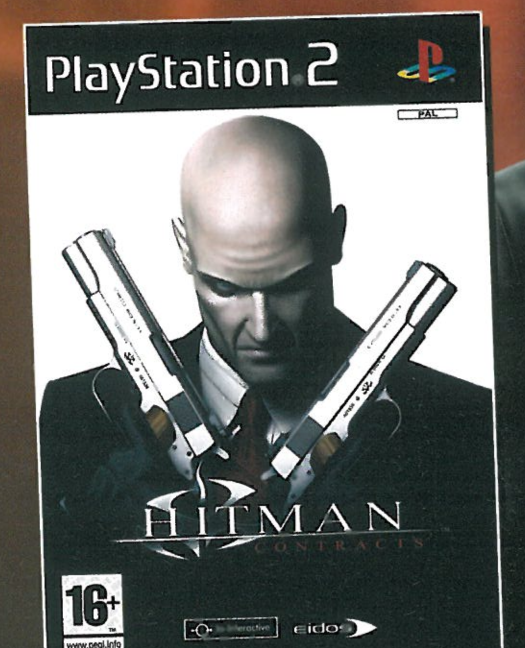
N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: .... Firma:

Según la Ley 15/1999, los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero de MC Ediciones, S.A. para la gestión de la relación comercial con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios, por lo que su cumplimentación es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC Ediciones, S.A. (Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona)

PARA NO PERDERTE NI UNA...

¡Suscríbete!



PlayAcción y Proein sortearán 10 juegos promocionales de *Hitman Contracts* entre los suscriptores de la revista.

LOS GANADORES DEL JUEGO *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY* SON:



- Santiago Martínez Blanco, Novelda (Alicante)
- Adrian Segura Calvo, Rincón Victoria (Málaga)
- Antonio Gonzalez Messeguer, T. de Cotillas (Murcia)
- Juan joares Riesco, Catadau (Valencia)
- Joaquín Cuenca Castillo, Almanca (Albacete)
- Carlos Capape Villalba, Zaragoza (Zaragoza)
- Enrique Nieto Martínez, Corralejo (Las Palmas)
- Juan Carlos López Miralles, Vinarós (Castellón)
- José Mª Hortal Moreno, Breda (Girona)
- Juan Alberto Saez Escudero, T. de Ardoz (Madrid)

16+ eidos PROEIN Io-Interactive

© IO Interactive A/S 2004. Published by Eidos. Hitman: Contracts is a trademark of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks the Eidos Group of companies. IO Interactive and the IO Interactive logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Departamento de suscripciones
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

PlayAcción

Deseo suscribirme a *PlayAcción Trucos + Guías* por un año (6 números) al precio especial de 20,80 € y participar en la promoción vigente.

Nombre y apellidos: ....

Calle: .... Población: ....

Provincia: .... C.P.: .... Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A. ☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: .... Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Banco/caja de ahorros: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

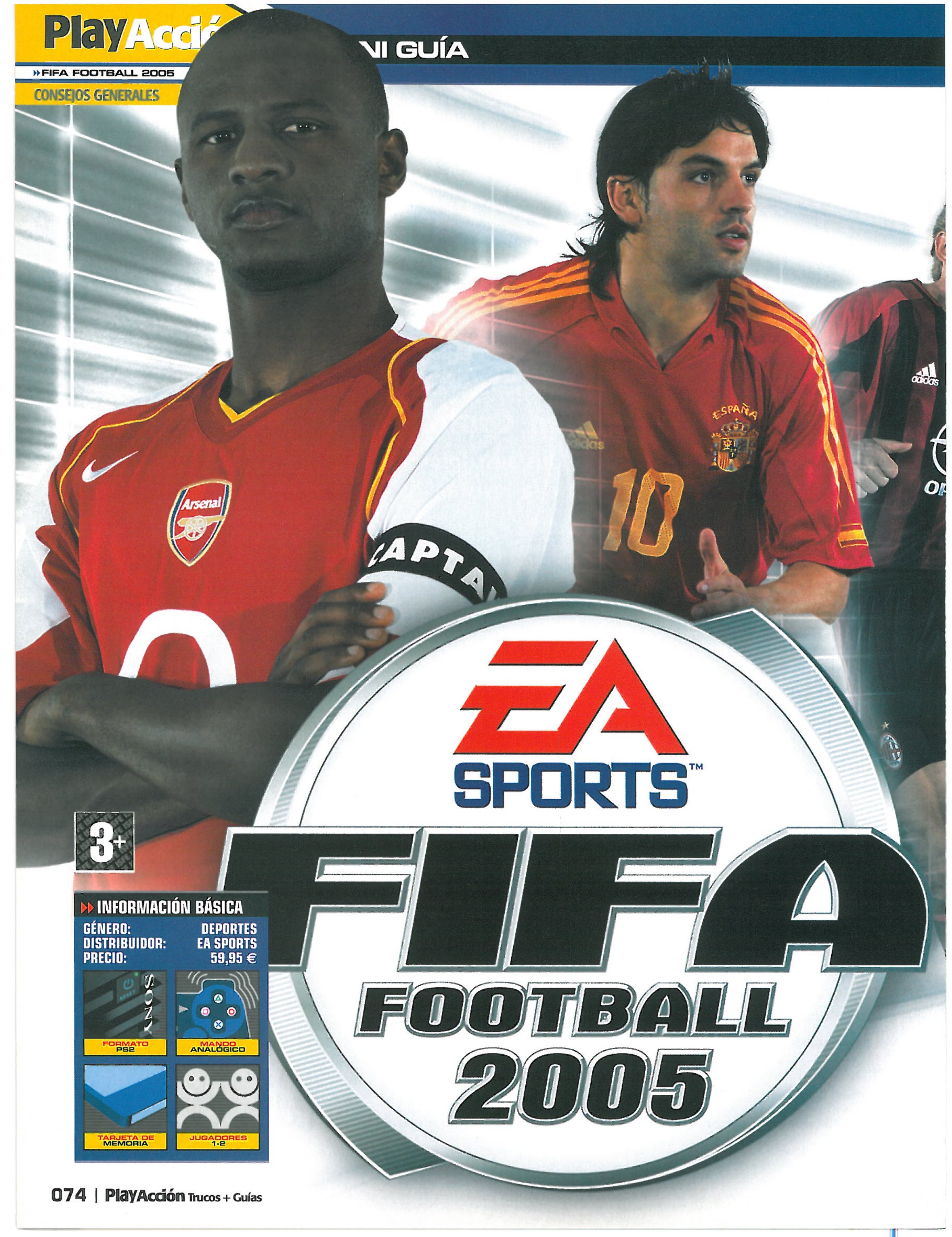
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

...., a .... de .... de 200 ....

Recorta por aquí

Según la Ley 15/1999, los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero de MC Ediciones, S.A. para la gestión de la relación comercial con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios, por lo que su cumplimentación es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC Ediciones, S.A. (Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona)


EA SPORTS™
FIFA
FOOTBALL
2005
3+
» INFORMACIÓN BÁSICA
GÉNERO: DEPORTES
DISTRIBUIDOR: EA SPORTS
PRECIO: 59,95 €
FORMATO PS2
MANDO ANALÓGICO
TARJETA DE MEMORIA
JUGADORES 1-2

CONSEJOS GENERALES

¿TE IMAGINAS SER CAMPEÓN DE LIGA? PARA ELLO NECESITAS SABER CIERTAS COSAS. ¡CONSÍGUELO CON NUESTRA AYUDA!

JUEGA SUCIO

El gran dilema del FIFA profesional es saber cuánto vas a durar en el campo antes de que el árbitro te envíe a la ducha. Durante el juego, te centrarás en los agarrones y en las entradas duras, que son parte del ritual. Todo se reduce a la presión que ejerzas o a la que estés sometido.
Normalmente, el oponente jugará limpio, por lo que con que tu equipo presione debería será suficiente. Pero una vez que se metan en el partido, tu mejor apuesta será jugarte la tarjeta amarilla y hacer entradas duras. Media docena de jugadores con tarjetas amarillas es mejor que ir por debajo en el marcador. Eso sí, ten cuidado de no pasarte y que te expulsen a alguien.



Es mejor conceder una falta a una distancia segura que recibir un gol.



¡Avergüénzate chaval! Te han pitado falta.

CONSIGUE PENALTIS

Siempre debes presionar al contrario en una posición en la que no tenga más remedio que hacerte falta.
Si estás en el área y no tienes el ángulo correcto, vuélvete sobre tí mismo y haz que sea imposible no derribarte.
Nueve de cada diez veces este movimiento acabará en penalti. Si estás atacando y tienen la oportunidad de pillarte al contraataque, debes hacer falta por todos los medios.
Esta acción provocará la expulsión de tu jugador, pero podrían fallar el penalti y eso sería mejor que encajar un gol.



Hacer entradas duras en el área es arriesgado.



Muévete entre los defensas con el balón.

EL INFIERNO DEL ÁRBITRO

Cuando lleguen los momentos importantes, haz lo contrario de lo que te aconsejamos antes. El otro equipo tiene más posibilidades de ver la tarjeta roja si les pones en situaciones peligrosas. Si les presionas a lo largo del campo, les forzarás a cometer errores tontos que provocarán faltas; luego puedes enviar al Beckham de tu equipo para que las ejecute.



Si presionas a los defensas, incrementas las posibilidades de que hagan faltas peligrosas.

SÉ HONESTO

Al elegir equipo, intenta no ser demasiado cenutrio. Lo que queremos decir es que si empiezas jugando con Camerún, por ejemplo, contra Brasil, al no tener mucha experiencia....te machacarán. Intenta jugar con Brasil, Argentina e Italia hasta que cojas la onda; cuando tengas más confianza podrás jugar con los equipos de los que eres aficionado. No hay nada peor que perder siempre y eso puede afectar a la mejora de tus habilidades e interés. Los clásicos son los mejores (Argentina, Brasil, Francia e Italia), incluso Inglaterra no lo hace mal con Beckham, Gerrard y Owen.



Brasil es uno de los mejores equipos, así que practica con ellos.

¿CÓMO VA EL MARCADOR?

HAY MUCHAS FORMAS DE GANAR EN EL FIFA 2005. APRENDE ESTOS MOVIMIENTOS PARA MARCAR MÁS FÁCILMENTE, PERO RECUERDA QUE NO SON PERFECTOS Y QUE ALGUNOS PORTEROS.... SON MUY BUENOS.

CENTRO CRUZADO

El centro cruzado normalmente es una buena táctica si quieres sorprender al oponente. Corre la banda y cuando llegues al área centra hacia los jugadores que están dentro.
Es mejor que centres pronto para que la defensa no tenga tiempo para reagruparse y darse cuanta de lo que les viene encima. No centres demasiado tarde porque corres el riesgo de que el balón llegue a manos del portero. Si el centro es alto no es muy bueno, pero da más posibilidades a tus delanteros para saber dónde va el balón y batir al guardameta.



Este centro se ha hecho demasiado tarde, dando tiempo a la defensa a reagruparse.



Si el balón viene de aquí le creará problemas a la defensa.



Deshazte del defensa y centra lo más rápido posible.



Marca los tiempos del remate y batirás al portero.

PASE DE GOL

Los equipos de la parte alta de la tabla no te dejaran hacer estos movimientos y se cerrarán rápido. Pero si pasas el balón vertical con el botón Ⓐ te encontrarás sólo delante del portero. Intenta chutar rápido porque los defensas se te echarán encima enseguida.



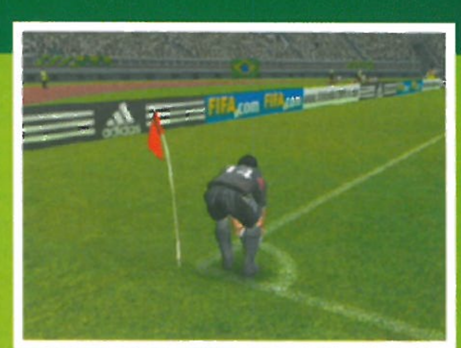
Desde esta posición, muévete buscando el desmarque del delantero.



Cuando se presente la ocasión, usa el botón * para dar el pase de gol.

EL CÓRNER

El primer truco aquí consiste en asegurarse que tus jugadores están correctamente colocados en el área.
Cuando empiecen a moverse, espera unos segundos hasta que veas a tu jugador claramente y le envíes la pelota. Al igual que en el centro cruzado, es mejor que vaya hacia fuera para impedir que el portero la coja.
El delantero debería buscar su espacio y su momento para rematar el balón a la red.
Se necesita práctica para perfeccionarlo, pero cuando lo domines, tendrás recompensa.



Los córners son una buena forma de crear oportunidades.

CONSEJO PARA LAS ALINEACIONES

LANZAMIENTOS DE FALTA

La barrera no siempre debe ser vista como un obstáculo, puedes hacer que juegue a tu favor. A veces está colocada perfectamente, por lo que no tienes muchas posibilidades de que el balón la supere. En este caso, chuta lo más fuerte que puedas para que rebote en la barrera y provoque un córner. Si crees que tienes alguna oportunidad en el lanzamiento directo, apunta a la esquina de la red. Este disparo no es tan letal como lo era en anteriores juegos FIFA, pero todavía representa una excelente ocasión para marcar.



¡Prepárate para recibirla en la cara, amigo!



Esta barrera mal colocada lo está pidiendo a gritos.



Espera a que tus jugadores estén colocados.

EN EL FÚTBOL TODO ES OPINIÓN Y NO EXISTE LA ALINEACIÓN PERFECTA. DEPENDE DE TU ESTILO, PERO TRES DE LAS MÁS EFECTIVAS SON ESTAS:

5-4-1

El jugador más defensivo y cauto debería optar por este sistema. Aunque no dispares muy a menudo a la portería contraria, puedes colapsar a sus delanteros cuando vayan hacia delante. Necesitarás un delantero centro fuerte capaz de aguantar el balón mientras los medios se incorporan al ataque. Este sistema no produce el fútbol más emocionante, pero es útil cuando buscas un empate importante...



Jugando con el 5-4-1, es importante que tu medio se incorpore rápidamente al ataque.

4-3-3

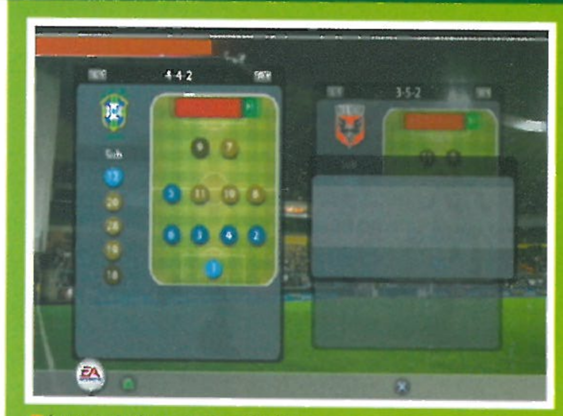
Es un sistema más ofensivo y necesita que al menos un delantero esté permanentemente "molestando" a la defensa y posicionándose en el área, atento a los centros de sus compañeros. Los medios deben permanecer en el centro y debería haber mucha ayuda para el delantero en punta por parte de los otros delanteros que se abren para crear espacios.



El sistema 4-3-3 crea muchas ocasiones, ya que los extremos hacen que la defensa se abra.

4-4-2

Es una alineación más equilibrada con un mediocampo sólido para detener los ataques del oponente. La mayoría de equipos del fútbol moderno usan este sistema o una variante y con razón. Aquí, en lugar de ayudar a los delanteros, los medios deben ser rápidos para romper hacia delante y crear oportunidades de gol. Es bastante sensato tener un pivote defensivo en el medio del campo para proteger la defensa.



La mayoría de equipos usan este sistema porque ofrece una buena estructura defensiva sin olvidarse del ataque.


VIEWTIFUL JOE
RESCATA A LA CHICA, ACABA CON LOS GAMBERROS Y CONVIÉRTETE EN EL MEJOR HÉROE DEL MUNDO GRACIAS A NUESTRA GUÍA.
12+
INFORMACIÓN BÁSICA
GÉNERO: BEAT'EM-UP
DISTRIBUIDOR: EA
PRECIO: 29,95 €
FORMATO PS2
MANDO ANALÓGICO
TARJETA DE MEMORIA
JUGADORES 1

COMPRA HASTA CANSARTE

Puedes visitar la tienda Viewtiful en varios momentos del juego y usar cualquiera de los puntos que has obtenido. Te contamos lo que es cada cosa, para que no malgastes tus merecidos puntos.



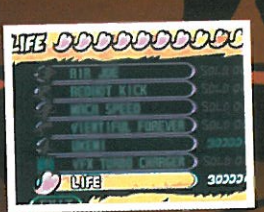
L.I.V.
Esto añadirá una vida extra a tu stock, lo cual siempre es una buena noticia, especialmente en los niveles difíciles. La primera que compres será barata, pero el precio irá subiendo a medida que las vayas adquiriendo, así que solo hazlo cuando sea indispensable.



SHOCKING PINK
Manteniendo pulsado el botón de patada, Joe sacará de su bolsillo una grande (y rosa) bomba, y la lanzará hacia donde esté mirando. Aunque no son demasiado potentes por sí solas, si las usas durante Slow-Mo su impacto será mucho mayor.



VOOMERANG
Genial para golpear enemigos a distancia. Mantén pulsado el botón de puñetazo para sacar el Voomerang, y luego deja de pulsarlo para lanzarlo. Si tienes tiempo que emplear, aguanta el Voomerang un rato para que su efecto sea mucho más demoledor. ¡Magnífico!



LIFE
Este objeto te agregará un corazón al contenedor de la parte superior de la pantalla. Serás más resistente, vamos. Intenta obtener el mayor número posible, puesto que son muy útiles, pero al igual que con la vida, su precio subirá cada vez. ¡Ojo con eso!



SLIDING
Si te agachas y pegas una patada a la vez, puedes deslizarte por el suelo, que además de dañar considerablemente a los enemigos te puede servir para escapar de situaciones peliagudas. No es uno de los primeros ítems que comprar, pero vale la pena más adelante.



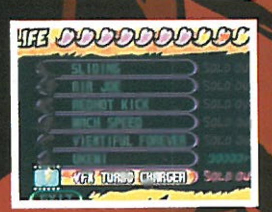
AIR JOE
Comprar esto significa que Joe dejará de estar limitado en cuanto a movimientos en el aire. Cuando lo hayas adquirido, Joe podrá efectuar patadas y puñetazos durante los saltos, lo que le permitirá efectuar espectaculares (¡y dolorosos!) combos.



TAKE 2
Uno de los objetos más útiles del juego: te dará una segunda tanda de corazones cuando la primera se haya agotado. Por tanto, doblará tu barra de energía, y créenos, será casi imprescindible para algunos jefes difíciles.

RED HOT KICK
Este golpe es uno de los característicos del Capitán Blue, y ahora puede ser tuyo. Mientras estés en el aire, presiona el botón inferior y el de la patada. Es realmente oportuno para ser usado como ataque sorpresa cuando estás huyendo de algún enemigo.

MACH SPEED X2/X3
Esto son mejoras para la velocidad ultra-rápida que Joe puede usar como efecto especial. Simplemente aumentarán la velocidad y potencia de tus movimientos, así como del daño que realices con ellos.



VFX TURBO CHARGER
Sin duda alguna, la primera cosa que debes comprar en la tienda. Esto doblará la velocidad a la que tu barra de SFX se llena de nuevo, por lo que estarás mucho menos tiempo como Joe normal. ¡Cómpralo cuanto antes!



VIEWTIFUL FOREVER
Un movimiento brillante para cuando estés rodeado de enemigos. Cuando estés en Slow-Mo simplemente acerca el zoom todo lo que puedas, y Joe desprenderá una bola de energía que acabará con todos tus alrededores. Casi nada. Por desgracia, esto vaciará por completo tu barra de VFX, así que utilízalo sabiamente.



UKEMI
Si tienes todo lo demás y puedes permitirte gastar muchos puntos, compra este objeto. Con él, usando el Zoom cuando estés a punto de tocar el suelo, puedes disminuir el daño que te provocan los ataques de enemigos. Muy útil para jefazos finales como Hule Davidson.



CHEESEBURGER
Este sabroso bocado rellenará uno de tus corazones vacíos. Es una buena opción para cuando hayas terminado una pelea y quieras empezar la nueva pantalla al completo de energía.

CUANDO LOS PEONES ATACAN






PEÓN ESTÁNDAR
Estos chicos son un trozo de pan que caerán a trozos con cada pequeño golpe con el que les sorprendas. Te los encontrarás constantemente, y cada vez serán más. Si quieres un consejo, úsalos para practicar tus nuevos ataques y combos, o para fardar un poco.

PEÓN BALA
Estos peones vestidos con tutú no deberían causarte demasiados problemas. Son exactamente iguales que los anteriores, con la salvedad que cuando atacan lo hacen en plan peonza. Mientras giran son invencibles, excepto en el modo Slow-Mo, momento que deberás aprovechar para acabar con ellos.

JOKER
Tendrás que enfrentarte a uno de estos en cada nivel, y cada uno irá aumentando en dificultad, pero si sabes cómo vencerlo no tendrás mayores problemas. Acércate a el y usa un combo en Slow-Mo. Estará muerto antes incluso de que termines de ejecutar el combo.

BIANCO BILLY
El hecho que estos peones utilicen pistolas puede darte algún que otro problemilla hasta que te acostumbres a ellos. Haz como en Matrix: durante el Slow-Mo, retorna mediante patadas y puñetazos las balas que te dispare, y luego remátale sin piedad. ¡Bien hecho!

VERDY
Esencialmente son peones voladores con una especie de escudo. Si llegas hasta ellos puedes atacarles como a un peón normal, pero si te quedas en tierra bombardearán la pantalla con molestos objetos que te pondrán en apuros. Así que ya sabes: acaba cuanto antes con ellos vía aire.

GELBY
Aunque sus ataques son poderosos, también son fáciles de eludir. Cuando lancen sus ofensivas, utiliza Slow-Mo para ver qué harán. Si se dispone a realizar un puñetazo, atácale por la espalda en Slow-Mo; si empiezan a mover la cadera, empieza el ataque desde donde estés.

CROMARTY
Éstos son peones entrenados a conciencia y con armamento peligroso. Esquivarlos es imposible puesto que lanzan dos ataques a la vez, y la única manera de atontarlos es con una bala. Así que dedícate a alejarte de ellos y ya acabarán cayendo, puesto que siempre van en grupo con otros enemigos.

PEÓN FUTBOLERO
No presentan una dificultad excesiva, solo debes esquivar uno de sus ataques y se quedarán aturdidos. De todas formas, se reirán de ti si usas algún golpe normal, así que asegúrate de acabar con ellos en Slow-Mo.

LÍDER NEGRO
Es similar al Líder Rojo menos en una cosa: el Líder Negro tiene un movimiento sorpresa que puede acabar con hasta seis corazones de un solo golpe si te alcanza. Después de alejarse de ti intentarán abordarte de inmediato. Estate preparado para esquivarlo, pues puede acabar contigo en poco tiempo.

LÍDER ROJO
La mejor forma de tratar a este enemigo es atacándole de frente y golpearle con unos cuantos combos Slow-Mo-Zoom. Después de un poco de caña, se alejará un poco para tratar de realizar un ataque final: esquívalo, quedará atontado y aprovecha para darle el golpe maestro. Es inútil realizar algún ataque que no sea en Slow-Mo-Zoom a no ser que esté aturdido. Avisado estás.

ROSETTA
Estas chicas tienen una áurea rosa que debes destruir antes de intentar dañarles siquiera; cuando hayas conseguido conectar un golpe, mantén la intensidad para que el áurea no vuelva a resurgir. Utiliza poderosos golpes Slow-Mo-Zoom para acabar con ellas cuanto antes

METAL LEO
Pueden parecer amenazantes, pero en realidad no lo son tanto. Esquiva su primer ataque y aterriza en ellos usando el Slow-Mo-Zoom para golpearles hasta que su escudo disminuya. Cuando su escudo haya desaparecido, empezarán a dar vueltas lanzando ataques superiores e inferiores, que debes esquivar. Esquiva cinco de seguidos y quedarán aturdidos. Aprovecha el momento para acabar con ellos sin piedad.









BATALLAS FINALES

Los enemigos finales en este juego serán de las tareas más difíciles que nunca hayas conocido. Aquí tienes cómo acabar con cada jefe del juego de la manera más sencilla. Buena suerte.

NIVEL 1: JOE EL HÉROE

BLACK THUNDER

No esperes que el enemigo final del juego sea un paseo. El Black Thunder tiene un par de ataques principales: el primero consiste en una suerte de disparos con su ametralladora mientras vuela alrededor de la zona; el segundo amplía el ataque a lanzarte cinco simpáticos misiles. Casi nada. Aunque puedes dañarle de diversas maneras, la más efectiva (como siempre) es hacerlo mediante Slow-Mo y devolviéndole los proyectiles que lance. Si devuelves las balas, debes tenerlo estudiado, puesto que solo irán hacia la dirección en la que las golpees; los misiles, por el contrario, irán automáticamente al enemigo para destrozarle. Maravillas de la tecnología. Cuando el Black Thunder haya recibido unos cuantos golpes, dejará caer seis peones que nos complicarán un poco la vida. Son fáciles de evitar pero tendremos que quitarlos de en medio si no queremos que los misiles teledirigidos se dirijan a ellos.

¡SORPRESA!

VIGILA CON EL ARMA DE FUEGO

SLOW-MO TE AYUDARÁ A DEVOLVER LAS BALAS

GOLPEA LOS MISILES PARA QUE CAMBIEN SU OBJETIVO

AMIGO OSCURO CHARLES

Altura: 1,80m
Peso: 68 Kg
Tipo de Sangre: Mezclada
Hobby: La siesta

Charles permanecerá escondido al final del escenario, y para despertarlo deberás liberarle de su ataúd, destruyendo amablemente la tapa que lo apresa. Tiene tres ataques principales, siendo uno de ellos realmente difícil de esquivar. Se dedica a enviarte ciclones que navegan aleatoriamente por la pantalla intentando acabar contigo, además de convertirse a sí mismo en un ciclón y rastrear la sala. Este ataque es muy rápido y deberás tener a punto tus reflejos para tratar de evitarlo.

Su ataque final consistirá en dejar caer estalactitas desde la parte superior de la pantalla, y ésta es tu oportunidad de hacerle daño de verdad. Utiliza tu puñetazo para devolverle las estalactitas mientras esté volando, y caerá al suelo aturdido. Aprovecha este instante para entrar en Slow-Mo y machacarle. Mantén este ataque y estará muerto pronto.

DESTROZA EL ATAÚD PARA EMPEZAR EL COMBATE.

LOS CICLONES TENDRÁN SU DESTINO... EN TI.

ENVÍA LAS ESTALACTICTAS DE VUELTA A CHARLES.

CUANDO LE GOLPEES, SE DIVIDIRÁ EN MURCIÉLAGOS PEQUEÑOS.



NIVEL 2: SOME LIKE IT RED HOT

DUAL BLACK THUNDERS

Si pensabas que Black Thunder en el Nivel 1 era malo, prepárate para odiar a éste (y un poco a nosotros también). Habiendo derrotado a un Black Thunder, ahora podrás poner a prueba tus habilidades ¡contra dos de ellos! Afortunadamente, solo tendrás que enfrentarte a uno de ellos a la vez, pero debes tener un ojo puesto en tu salud o estarás visto para sentencia cuando llegue el segundo. Ambos atacan de la misma manera que el anterior, así que ya sabes cómo derrotarlo: Slow-Mo e ir devolviendo proyectiles.



DOS BLACK THUNDERS HAN SIDO ENVIADOS PARA TI.

COMO ANTES, LOS PEONES ESTARÁN MOLESTANDO.

POR SUERTE NO ATACARÁN AL MISMO TIEMPO.

IRON OGRE HULK DAVIDSON

Altura: 2,13m
Peso: 1 tonelada
Hobby: Coleccionar motos
Canción: Born To Be Wild

Es muy grande y malo malo hasta la médula. Ojo con él. Este peso pesado puede convertirse en tu peor pesadilla si no has adquirido todas las habilidades de las que dispones hasta el momento a la perfección. Después de utilizar el puñetazo para mandar la bomba hacia el techo, encontrarás a Hulk en su despacho teniendo un poco de relax. Lo peor de enfrentarte a él es que pasará mucho tiempo fuera de la pantalla, por lo que no sabrás exactamente qué está haciendo en todo momento (no pienses mal, hombre).

Su patrón habitual de ataque reside en dar tres saltos (vigila, porque cada salto generará una onda de energía que te dañará si te toca), para luego quedarse quieto y mandarte al otro barrio si te quedas demasiado cerca de él. Después de esquivar su golpe, acércate a él mediante el mágico Slow-Mo, y justo cuando empieces a quedarte sin la barra de VFX, aléjate de él con Mach-Speed (¡sí, también existe!). Si no haces esto inmediatamente, acabarás calcinado por los misiles que llueven del techo de la sala. Justo cuando el fuego empieza a disminuir, intentará cargar sobre ti, así que permanece atento para estar preparado para saltar cuando sea necesario. Si lo haces con éxito, chocará contra la pared quedando atontado, momento que deberás aprovechar para darle bien fuerte una vez más. Siempre con golpes en Slow-Mo, recuerda.
Si continúas atacando a su hacha acabarás rompiéndola, y Hule deberá ir a su mesa para obtener otra. Durante estos instantes te lanzará misiles teledirigidos, los cuales pueden ser devueltos en su contra. Así que ya sabes. Sé insistente y acabarás con él.



MANDA LA BOMBA HACIA ARRIBA.

HULK NO ESTARÁ TAN CONTENTO MUCHO RATO.

¡VIGILA CON LA CARGA DE HULK!



ROMPER SU HACHA LO HARÁ VULNERABLE.

NIVEL 3: 2,000,000 LEGUAS BAJO EL MAR

JET FIGHTERS

Después de todo lo que has pasado en los niveles anteriores para llegar hasta aquí, el Jet Fighter no debería causarte demasiados problemas. Utiliza las bombas para cuando esté justo debajo de ti, y atácale frontalmente cuando lo tengas delante. Su energía irá disminuyendo si lo haces bien, por lo que solo debes preocuparte de los misiles que te lance, aunque el combate no durará mucho. Como siempre, recuerda usar el Slow-Mo para esquivar los misiles y las balas cuando sea conveniente.

DEJA CAER LAS BOMBAS EN EL MOMENTO JUSTO

UTILIZA SLOW-MO PARA ESQUIVAR LAS BALAS

TUS DISPAROS SE HARÁN MÁS POTENTES DURANTE EL SLOW-MO

SIGUE ASÍ Y LA VICTORIA SERÁ TUYA



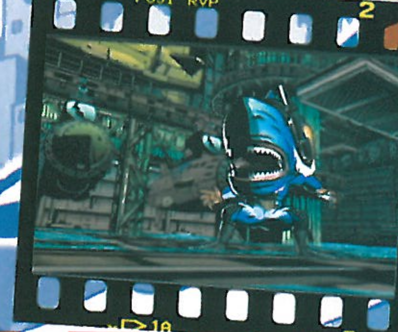
TERROR ACUÁTICO GRAN BRUCE

Altura: 1,80m
Peso: 435 Kg
Hobby: ¿lo qué?

Antes de enfrentarte a este enemigo será mejor que pases por la tienda y compres un Take 2. Probablemente vayas a necesitarlo. Gran Bruce empezará sus ataques en tierra firmes y luego te llenará de una especie de spray poco agradable. Pero si consigues atacarle antes de que tosa (siempre en Slow-Mo-Zoom-In), probablemente no tenga ni ocasión de hacerlo. Cuando su primera barra de energía se haya agotado, inundará la sala principal de la pantalla y empezará con su ataque principal: consiste en cargar contra Joe diversas veces con sus utilizando sus zarpas. Si esto te alcanza perderás un corazón, pero para evitar perder aún más energía deberás pulsar repetidamente el botón de salto.

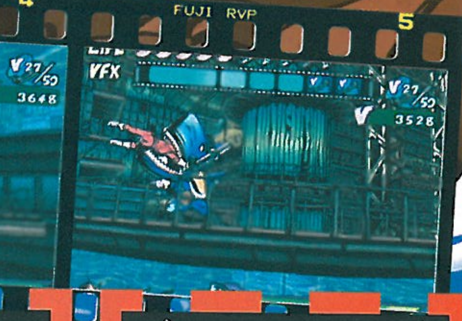
La mejor manera de dañarlo es esperar a que siembre las minas, y a continuación colocarte de manera que haya una mina entre Gran y tú. Cuando se lance a atacarte pasará por encima de la mina, que acabará en su boca. Aquí debes aprovechar para activar el Slow-Mo y golpearle las veces que puedas. La explosión debería quitarle casi media barra de energía y bajar el nivel del agua de manera que puedas volver a las plataformas firmes, para poder atacarle mejor. Gran volverá a la carga de inmediato, y ahora debería serte más fácil evitarle y posteriormente golpearle con los ataques Slow-Mo. Repite esto unas cuantas veces y lo habrás conseguido.

La parte más complicada de esta batalla reside en la habilidad de Gran Bruce para regenerarse. Después de que dos de sus barras de energía se hayan agotado, empezará a regenerarse lentamente siempre que esté en el agua, y si realiza su ataque mientras esté sumergido también recuperará gran parte de su energía. Siempre que no lo evites, claro. Siempre intenta tener controlado dónde está y será tuyo.



NO ES DEMASIADO GUAPO, ¿VERDAD?

ASEGÚRATE DE ESQUIVAR LA BASURA QUE GRAN TE LANZARÁ



UTILIZA LA PATADA CON ZOOM PARA ELIMINAR LAS PIRAÑAS

MUÉVETE SIEMPRE, O ACABARÁS SIENDO DESAYUNO DE TIBURÓN

OTRO JOE

Altura: Como Joe
Peso: Como Joe
Puñetazos: Como Joe
Patadas: Como Joe
... ¡Es Joe!

Esta pelea no es muy difícil siempre que mantengas la presión durante todo el rato. El Joe maligno usará tres movimientos, dos de los cuales invocarán a una manada de clones de Joe que te perseguirán sin cesar. La clave consiste en no dejar que realice ninguna invocación, atacándole con golpes en Slow-Mo cuando empiece con los movimientos de invocación. Su único otro movimiento invocará a su Six Machina, que se paseará por la zona dejando caer bombas o se dedicará a dispararte. Sin embargo, su Six Machina puede ser destruido con unos cuantos golpes bien dados, y además siempre deja caer algo de salud cuando acabas con él, lo cual te irá de perlas.
Si por el contrario permites que invoques a sus secuaces, debes usar los golpes Zoom para mantener a la tropa alejada de ti. No siempre funciona pero la mayoría de veces servirá.
Siempre que pueda, además aparecerá delante de ti y realizará un ataque rapidísimo. Tendrás algo así como nada de tiempo para esquivarlo, así que mantén todos tus sentidos al máximo para tratar de evitar que acabe contigo.
Como hemos dicho, la mejor manera de acabar con el Joe oscuro es manteniendo siempre la presión sobre él sin dejar que invoque a sus clones. Aunque nadie dijo que fuera fácil...

HMM... ESTE TÍO ME SUENA.

LOS CLONES TE ATACARÁN DESDE TODAS PARTES, ASÍ QUE VIGILA.

SIX MACHINE DEJARÁ CAER BOMBAS POR DOQUIER.

SIEMPRE MANTÉN LA PRESIÓN.

DESBLOQUEABLES

Éstos son los personajes que puedes desbloquear, además de algunas delicias que están escondidas. Aquí tienes cómo obtenerlo todo.

VIDEO MUSICAL VIEWTIFUL JOE
Completa el juego en cualquier modo.

DIFICULTAD V
Completa el juego en modo adulto.

DIFICULTAD ULTRA V
Completa el juego en modo V.

JUEGA CON SILVIA
Completa el juego en modo adulto.

JUEGA CON ALASTOR
Completa el juego en modo V.

JUEGA CON CAPITÁN BLUE
Completa el juego en modo ultra V.



JUEGA CON LA SEXY SILVIA.


PÁSALO BIEN CON JOE Y SU PANDILLA.




NIVEL 5: MIDNIGHT THUNDERBOY

TANQUES Y JETS

Durante este nivel te saldrán al paso Fighter Jets y tanques que, aunque no sean demasiado difíciles de derrotar, sí pueden suponer un problema cuando aparecen uno detrás de otro. Los Jets tienes que despacharlos exactamente igual que a los Battle Choppers, es decir devolviéndoles su cáscara. Pero una buena manera de hacer más daño es usar el modo Slow-Mo para mandar a los peones –vía puñetazo y/o patada–

PARECE QUE EL EJÉRCITO ENTERO VA DETRÁS DE TI...

CUANDO LOS TANQUES CHIRRÍAN, ESTÁN A PUNTO DE DISPARAR.

NO DESTRUIRÁS LOS TANQUES SI NO USAS EL SLOW-MO.

LOS JETS SON CLAVADITOS A LOS BLACK THUNDERS.

BLADEMASTER ALASTOR

Clasificación: Demonio
Origen: Mundo subterráneo
Interés: Lucha
Habilidad: lucha
Rival: Joe

Puede parecer peligroso, pero de hecho este tío es el jefe final más fácil del juego. Y de lejos, además. A diferencia de todos los anteriores, Alastor siempre estará descubierto y listo para se atacado, y el único problema con el que te encontrarás será el de llegar hasta él a través de toda la electricidad que te enviará. Sus ataques son fácilmente esquivables siempre que no te quedes quieto en un sitio y no pueda alcanzarte con sus ataques. Cuando las piedras empiecen a moverse y lanzar relámpagos solo tienes que ponerte encima de una y mantenerte allí.

Cuando llegues a Alastor, patéale bien y asegúrate de aprovechar al máximo el tiempo que los golpes en Slow-Mo-Zoom te ofrezcan. Se alejará e intentará volver a atacarte. Un pequeño truco para hacerle más daño es tirarlo a la lava, cosa que le dolerá bastante. De hecho, se irá derecho a la fuente más cercana y deambulará por el lugar tratando de enfriarse: momento ideal para patearle un poco más. Solo debes repetir unas cuantas veces el mismo proceso y habrás acabado con él.

PREPÁRATE PARA LA BATALLA.

MUÉVETE SIEMPRE PARA EVITAR LA ELECTRICIDAD.

SE IRÁ PITANDO A LA FUENTE SI LO TIRAS A LA LAVA.

EL ATAQUE CON ESPADA ES REALMENTE FÁCIL DE ESQUIVAR.



NIVEL 6: LOS 5 MAGNÍFICOS

LAS PIEDRAS

Material: Diamante Verde
Profesión: Portero
Habilidad: Austeridad

Esto es realmente difícil. Deberás acabar con 4 representaciones en piedra de los primeros enemigos finales del juego, uno detrás del otro para después encontrarte con Leo. Esto significa enfrentarte a Charles, Hule, Gran, y Joe oscuro sin perder ni una de tus vidas. Vas a sudar, chaval. Por si fuera poco, su energía será el doble que la del primer encuentro, así que asegúrate de tener un buen Take 2 antes de empezar. Sin embargo, las maneras de acabar con los jefes son las que ya hemos explicado en esta guía, así que solo debes hacerlo... sin que te golpeen ellos. Ánimo

CHARLIE NO SE DEJARÁ VENCER TAN RÁPIDO COMO ANTES.

HULK SIGUE SIENDO IGUAL DE DEMOLEDOR QUE ANTES.

GRAN TENDRÁ MUCHA, MUCHA MÁS VIDA ESTA VEZ.

INFERNO LORD FIRE LEO

Altura: 2 metros y medio
Peso: 609 Kg
Temperatura: 1 Trillón ºC
Hobby: Bañarse en agua caliente

Éste es, de lejos, el jefe más complicado de derrotar. Así que antes de nada debes tener un Take 2 a mano. Vamos allá.

Leo empezará a moverse y cargar contra ti desde el principio, y dejará caer piedras a medida que se vaya desplazando. Debes atacar con Mach-Speed una de las piedras para construirte un escudo de fuego para que no tengas que preocuparte por todas las bolas de fuego que Leo te lanzará. Esto significará que él perderá su fuerza protectora y te dará vía libre para que lo ataques. Deberás esquivar sus golpes y luego lanzarte a él mediante Slow-Mo-Zoom con el objetivo de destruir su escudo y poder golpearle directamente.

Sin su escuda protector, empezará a dar vueltas sobre sí mismo y atacar tanto por arriba como por abajo. Deberás eludir cinco ataques de estos seguidos para que se quede algo aturdido, de lo contrario tendrás que volver a empezar. Mientras esté atontado, usa tu combo Slow-Mo-Zoom para quitarle toda la vida que puedas. Puedes mantener este esquema de ataque durante todo el combate, pero hacia el final se volverá loco y empezará a atacar aleatoriamente. Empezará a girar el doble de rápido y nunca sabrás cómo atacará, así que intenta acabar con él cuanto antes.

TEO ES UN JEFE CHUNGO.

USAR SLOW-MO GARANTIZA UNA BUENA ESQUIVADA.

UTILIZA CUALQUIER OPORTUNIDAD PARA GOLPEAR.

ATACA CON MACH-SPEED PARA QUE APAREZCA TU ESCUDO MÁGICO.









NIVEL 7: JOE Y SILVIA

KING BLUE

Altura: Mucha
Peso: Mucho
Hobby: Mirar las Estrellas

Aunque se trate de la batalla final del juego, lo cierto es que ésta es sorprendentemente sencilla cuando dominas el esquema a usar. King Blue se moverá por el fondo del escenario la mayoría del tiempo, por lo que la estrategia es muy importante en esta pelea. Justo empezar la batalla, flotará delante de ti durante unos pocos segundos, así que salta y utiliza el combo Slow-Mo-Zoom. Ahora llenará la pantalla de rayos, que son relativamente sencillos de esquivar, y a continuación te enviará unos cuantos Die Fighters. Mientras estén de camino, King Blue restará delante de ti, así que tómate el placer de atacarle un poco más. Cuando tu barra de VFX ya esté a punto de acabarse, agáchate y prepárate para otra sesión de rayos.
Finalmente, llamará una torre de control que lanzará misiles contra ti. Cuando veas aparecer la torre, realiza un Mach-Speed y dale su merecido (a la torre, claro). Además, mientras hagas esto King Blue también recibirá algo de daño, así que todo irá genial.
Por último, cuando la torre esté destruida, King Blue repetirá la rutina una vez más, así que solo debes tener paciencia y perseverar hasta que caiga abatido.



KING BLUE TIENE UNA VENTAJA A PRIORI: SU TAMAÑO.

LOS RAYOS SON SU ATAQUE MÁS FRECUENTE.

EL BARCO LANZARÁ SU LÁSER SI NO LO DESTRUYES. Y DUELE.

PREPÁRATE PARA SALTAR CUANDO BLUE LLAME A LOS DIE FIGHTERS.

CAPTAIN BLUE

Profesión: Super Héroe
Palabra Favorita: Henshin
Interés: Regímenes y cosas de la casa

Habrás tenido ya unos cuantos encuentros con el Capitán Blue durante tus primeros pasos en el juego, por lo que ya conocerás sus movimientos. Sin embargo, esta vez tiene un as bajo la manga: podrá provocar cuatro tandas de rayos que te obligarán a permanecer a un lado de la pantalla, momento que aprovechará para atacarte sin piedad. Lo malo del asunto es que esto es inevitable y además te quitará un montón de energía; así que desde el momento que la animación empieza, salta por encima de los rayos y golpea sin parar. Aparte de esto, simplemente debes limitarte a atacar como hiciste al principio del juego. Solo nos queda recordarte que si pierdes todas tus vidas contra el Capitán Blue, deberás volver a luchar contra King Blue y llegar hasta el capitán. Estás avisado.









¡HÉROE VS. HÉROE EN LA BATALLA DEFINITIVA!

VIGILA CUANDO BLUE REALICE SUS PODEROSAS PATADAS.

CUANDO SU ÁUREA HAYA DESAPARECIDO, INYÉCTALE PUÑETAZOS.

APÁRTATE DE SU CAMINO CUANDO HAGA SU ATAQUE ESPECIAL.







STAR WARS BATTLEFRONT

MUCHOS ESPÍAS BOTHAN HAN MUERTO PARA BRINDARNOS ESTA INFORMACIÓN. EMPLÉALA CON CORDURA, JOVEN PADAWAN

12+

INFORMACIÓN BÁSICA

GÉNERO:	SHOOTER
DISTRIBUIDOR:	LUCASARTS
PRECIO:	59,95 €



FORMATO PS2


MANDO ANALÓGICO


TARJETA DE MEMORIA


JUGADORES 1-2 (1-18 ONLINE)

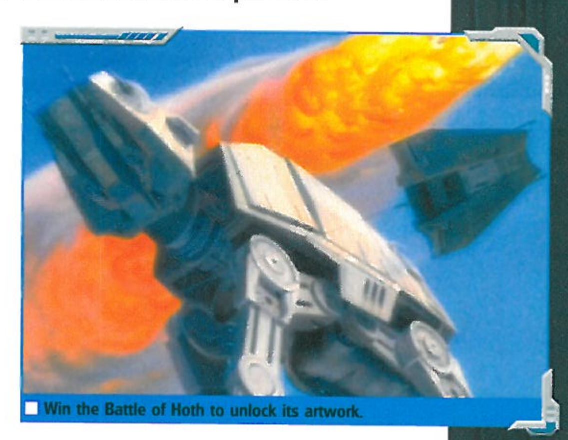


EXTRAS ESPECIALES A TU ALCANCE

A medida que avances en la Guerra Civil Galáctica y en las Guerras de los Clones en la Campaña Histórica, accederás a los objetos siguientes en el menú de Características Especiales:

GUERRA DE LOS CLONES	
Fotos de Naboo	Gana a la Rebelión en Theed
Dibujos de Star Wars Battlefront	Vence en las Negociaciones Agresivas
Fotos de Geonosis	Gana la Batalla de Geonosis
Guiones gráficos de Kamino	Gana el Asalto de Kamino
Fotos de armas y unidades	Gana las Defensas de la Cima de la Montaña

GUERRA CIVIL GALÁCTICA	
Dibujos de Tatooine Contact	Vence en el Asedio de Mos Eisley
Dibujos de Yavin	Vence en la Caída de Yavin 4
Dibujos de Hoth	Gana la Batalla de Hoth
Dibujos de Bespin	Gana la Liberación de Cloud City
Fotos de Endor	Gana la Batalla en Las Nubes


Win the Battle of Hoth to unlock its artwork.

ELIGE A TU TROPA

Cuando te dispongas a afrontar una batalla, tendrás que elegir a los soldados adecuados a tus intereses. Si quieres adentrarte en el meollo, un francotirador no es la mejor opción, y si pretendes montar en un vehículo, no te quedará más remedio que escoger a un piloto. Dependiendo de la batalla, no podrás acceder a todos los complementos. Aquí tienes una guía de referencia para resolver posibles dudas.

INFANTERÍA EN GENERAL



He aquí el soldado estándar, el cual va de perlas para combates puros y duros. Dispone de las armas que suelen cargar este tipo de unidades: el rifle va que ni pintado cuando prima el combate cuerpo a cuerpo.

- Battle Droid (Androide de Batalla) (CIS)
- Super Battle Droid (Superandroide de Batalla) (CIS)
- Clone Trooper (República)
- Stormtrooper (Imperio)
- Rebel Soldier (Soldado Rebelde) (Rebelión)

FRANCOTIRADORES



Estos tipos sólo sirven cuando ocupan un puesto privilegiado. La pistola no está mal, pero no durarás mucho si te enfrentas a diversos enemigos. Emplea al androide de reconocimiento para saber si una zona es segura antes de adentrarte.

- Assassin Droid (Androide Asesino) (CIS)
- Clone Sharpshooter (República)
- Scout Trooper (Soldado de Reconocimiento) (Imperio)
- Rebel Marksman (Rebelión)

PILOTOS



Si quieres utilizar uno de los muchos vehículos del juego, necesitas un piloto de este calibre, ya que reparará cualquier daño desde el interior. También puedes reparar otras cosas, tales como androides médicos y torretas, gracias al cortador de fusión. Estos soldados ofrecen energía y munición para ellos mismos y para el resto de soldados.

- Droid Pilot (Androide Piloto) (CIS)
- Clone Pilot (Piloto Clone) (República)
- Imperial Pilot (Piloto Imperial) (Imperio)
- Rebel Pilot (Piloto Rebelde) (Rebelión)

ARMAMENTO PESADO



Si te enfrentas a un vehículo enemigo, este soldado te irá que ni pintado. El lanzamisiles dispone de munición limitada, y sólo cuenta con una pistola de recambio, de modo que intenta contar siempre con el apoyo de un piloto o un androide de munición.

- Assault Droid (Androide de Asalto) (CIS)
- Arc Trooper (República)
- Shock Trooper (Imperio)
- Rebel Vanguard (Rebelión)

UNIDADES ESPECIALES



Cada facción dispone de un tipo de soldado con unos atributos únicos, tales como propulsores o armas muy potentes. Empléalos para llenar de pavor a los enemigos.

- Droideka (CIS)
- Jet Trooper (República)
- Dark Trooper (Imperio)
- Wookie Smuggler (Rebelión)

LEYENDA


PUESTO DE MANDO


PUESTO DE FRANCOTIRADOR


ANDROIDE DE MUNICIÓN/MÉDICO

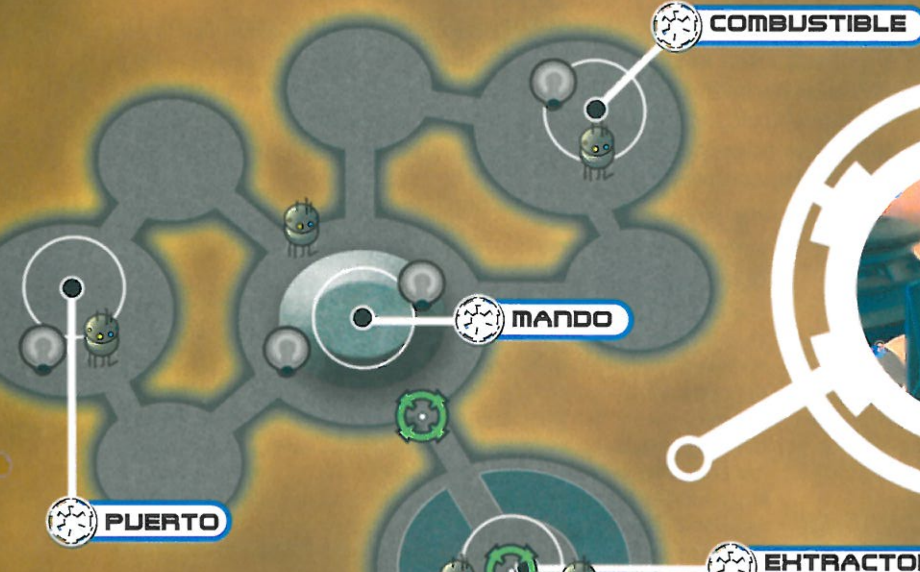
TORRETA

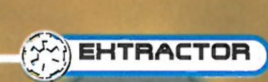
BESPIN

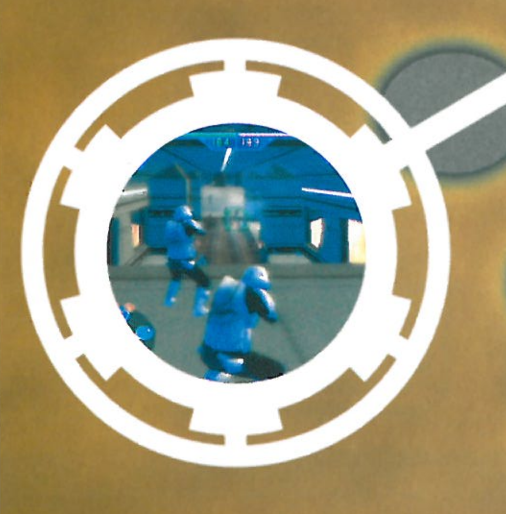
PLATAFORMAS

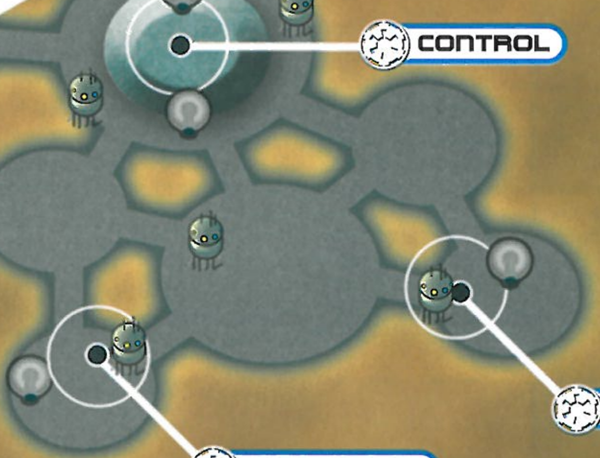
La patria de Lando Calrissian ha sido tomada por las tropas enemigas. ¡De ti depende amargarles la existencia y recuperar el control!


Cuidado con los grupos nutridos de enemigos.










Emplea los propulsores para ganar altura y otear el paraje.

Haz que otros soldados te sigan en la batalla.



PUESTOS PRIVILEGIADOS PARA FRANCOTIRADORES

Si tu facción tiene una plataforma a buen recaudo, puedes aprovecharla para disparar a placer. Sin embargo, como gran parte de la acción se desarrolla en el centro, lo más probable es que los objetivos sean escasos. El mejor punto para ubicar a un francotirador lo tienes en lo alto de la loma que hay en ambos laterales, y que provee excelentes vistas sobre el extractor. De esta forma ayudarás a tus camaradas a llegar al extractor y detendrás el avance de las tropas enemigas desde ese punto, si es que obra en su poder. Cuando hayas tomado el extractor, desplázate al centro de la estancia. No pierdas de vista a los dos pasillos que dan a parar a la estancia y manténlos siempre sin enemigos.

PUESTOS DE MANDO

El extractor es la clave, ya que en cuanto obra en poder de una facción, es muy difícil que otra lo recupere. Por lo tanto, resulta esencial llegar el primero. Procura asegurarte también de no perder uno de tus puestos de mando para unidades aéreas de retaguardia, ya que en caso contrario al enemigo le resultará muy fácil flanquearte. Sin embargo, puedes pagarle con la misma moneda, puesto que una rápida incursión aérea sobre un puesto de mando de retaguardia mal custodiado puede bastar para capturarlo. Pero lo no lo abandones si no quieres perderlo de inmediato.



Mata a los enemigos cercanos antes de tomar el puesto.

VEHÍCULOS Y TORRETAS

Hay una oferta generosa de ambos en este nivel, y dispones de multitud de opciones si quieres derribar al enemigo, bien desde el aire, bien desde tierra firme. Si juegas con los CIS cuentas con el Droid Starfighter o el MAF (Mechanised Assault Flyer, o Volador de Asalto Mecanizado). El Starfigher es rápido y maniobrable, pero limitado en armamento. El MAF puede albergar bombarderos aparte del piloto para gozar de mayor potencial armamentístico, pero es lento y, por tanto, más vulnerable a la defensa de las torretas.
Si juegas con la República dispones de la nave LAAT/I Gunship, que puede cargar multitud de soldados y dispone de armas potentes, o bien del Jedi Starfighter, el cual es rápido y alberga utilísimos misiles teledirigidos.
En el bando del Imperio cuentas con los Tie Fighters y los Tie Bombers. Los Bombers cuentan con un arsenal mayor, pero los Fighters son más rápidos y maniobrables. Los Rebeldes apuestan por los X-Wing y los Y-Wing, ambos dotados de armas imponentes. El Y-Wing puede bombardear una amplia extensión, pero hay que andarse con ojo de no liquidar a las fuerzas propias. Cualquier bando, además, puede pilotar los Cloud Cars. Son rápidos, pero su arsenal es limitado.
En cada extremo de este escenario hay, además, cuatro torretas, las cuales van de perlas para eliminar a los enemigos aéreos. Sin embargo, no están muy bien protegidas, de modo que conviene extremar las precauciones



Utiliza las ametralladoras para eliminar a las naves que tienes encima.

Despega para disfrutar de emocionantes combates aéreos.

Intenta derribar a las naves enemigas mientras despegan.

Emplea el lanzacohetes para liquidar a grupos numerosos.

BESPIN

CLOUD CITY

Evita que el enemigo tome el control de Cloud City y de la Cámara de Congelación de Carbón



Emplea el escudo para proteger a tu androide del fuego enemigo.

ENTRADA TRASERA
CÁMARA
FLANCO FRONTAL
PATIO
PASARELA
PASARELA


Un puesto elevado te permitirá disparar a placer.

PUESTOS PRIVILEGIADOS PARA FRANCOTIRADORES

Hay un montón de lugares que brindan vistas excelentes de la zona inferior. Dichos puntos te vendrán de perlas cuando intentes tomar el patio, ya que puedes ayudar a tus camaradas a avanzar al despejar la zona de enemigos. Si ya está bajo tu control, una posición elevada puede ayudarte a mantener a raya a los enemigos. Intenta mantener el control de la pasarela y de los flancos frontal y de retaguardia, ya que en este caso obtendrás el monopolio de los mejores puestos de francotirador y dispondrás de la oportunidad de tomar el patio y, desde ahí, avanzar hacia el resto del complejo.



1 CUIDADO CON LOS ENEMIGOS QUE APAREZCAN EN LAS CERCANÍAS DE SUS PUESTOS DE MANDO

2 RECARGA SIEMPRE QUE PUEDAS PARA NO QUEDARTE SIN MUNICIÓN EN PLENO TIROTEO

3 RECOGE LA ENERGÍA Y MUNICIÓN QUE SE DESPRENDE DE LOS ENEMIGOS

VEHÍCULOS Y TORRETAS

En este nivel no puedes pilotar vehículo alguno, ya que no hay espacio suficiente para maniobrar. Sin embargo, encontrarás multitud de torretas, siempre colocadas en lugares ideales para defender el puesto de mando del patio. Por desgracia, no hay ni una en las pasarelas elevadas pero, como ya hemos dicho, los francotiradores son más efectivos. Ten cuidado con los disparos de los francotiradores si decides ubicar a un hombre en una de las torretas, ya que te liquidarán en un santiamén. Si quieres controlar una torreta, aconsejamos apostar por la que hay justo frente al puesto de mando, ya que a los francotiradores les resultará más difícil liquidar a tu hombre, y la amenaza por la retaguardia es prácticamente inexistente, gracias al muro. También disfrutarás de una vista excelente de algunos de los puestos de francotirador, y podrás despacharlos con un disparo certero. Además, va de perlas para despejar la entrada de la cámara de congelación de carbón, y permitir que tus tropas procedan al asalto en su interior. Procura no disparar a tus propios soldados, ya que la situación, en ocasiones, es harto confusa.


Activa la mira para liquidar a los enemigos lejanos.

Emplea la torreta para proteger el puesto de mando.


Avanza desde el flanco, y no desde el frente.

Rodea al enemigo para tomar este puesto.

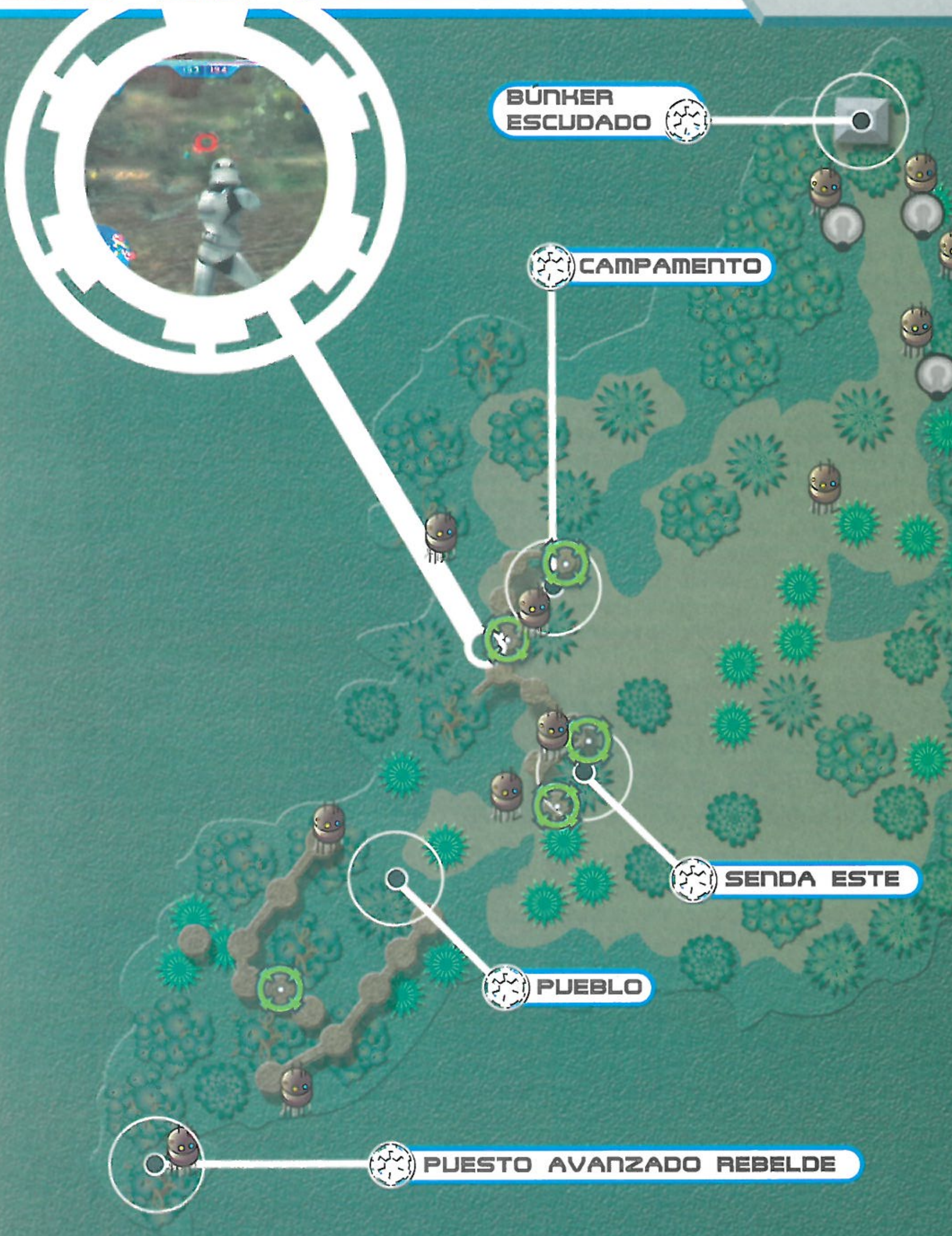
PUESTOS DE MANDO

En esta zona tienes la oportunidad de flanquear al enemigo, puesto que el perímetro está bastante desprotegido. Gracias a ello, puedes colarte en la entrada trasera, la cual no suele estar muy vigilada, y tomarla. Evidentemente, si dicho puesto obra en tu poder, debes asegurarte de que el enemigo no planea un ataque sigiloso. La cámara de congelación de carbón es un lugar complicado, tanto para su asalto como para su defensa. Se accede desde diversas rutas, pero casi todas están bien defendidas. Cuando esté bajo tu control, tendrás que luchar duro para defenderlo., sobre todo si andas escaso de efectivos. A menos que tu enemigo disponga también de pocos soldados, no debieras intentar tomar el patio desde la parte frontal, ya que lo más probable es que haya un francotirador al acecho y acabes pillado por el fuego cruzado proveniente de las torretas. Mejor te aproximas desde el flanco con un pequeño grupo y liquidas a los enemigos a toda pastilla, antes de que puedan notar tu presencia. El soldado de armas pesadas es el menos útil en este nivel, ya que nada requiere su potencial armamentístico. Va bien si detectas a un grupo enemigo abundante, pero lo cierto es que no se quedarán quietos durante mucho rato, y te resultará difícil liquidarlos.

ENDOR
BÚNKER

Salva o destruye el pueblo de los Ewok mientras la Estrella de la Muerte planea sobre tu cabeza.


Ponte a cubierto entre la maleza mientras avanzas.



Pégate a los AT-ST para protegerte.

Intenta no enfrentarte a los grupos de enemigos.


Liquida a los enemigos desde lejos con el zoom.

PUESTOS PRIVILEGIADOS PARA FRANCOTIRADORES

En el pueblo encontrarás los mejores puestos para francotiradores, y como la pasarela de madera va desde el pueblo hasta los puestos de mando del campamento, puedes mantener vigilados ambos lugares. Tan sólo debes tener cuidado con los AT-ST (si eres un Rebelde) que capten tu posición, ya que pueden hacerte picadillo. Hay muchas zonas de arbustos desde las que puedes disparar, sobre todo cerca del búnker escudado. Escóndete entre la maleza y liquida a todos los Imperiales de modo que tus camaradas puedan proceder al asalto.



1 OCÚLTATE TRAS LOS ÁRBOLES CUANDO VEAS GRUPOS NUMEROSOS DE ENEMIGOS

2 ESCÓNDETE ENTRE LOS ARBUSTOS PARA SORPRENDER AL ENEMIGO

3 ALGUNOS TRONCOS SON HUECOS, Y PUEDES EMPLEARLOS PARA PONERTE A CUBIERTO

VEHÍCULOS Y TORRETAS

Tanto los seguidores del Imperio como los Rebeldes (en este nivel no puedes jugar con las facciones de la Guerra de los Clones) tienen a su disposición las motos. Van de perlas para cruzar una zona como un rayo, ya que las extensiones son enormes en este nivel. El rayo que incorporan va bien si das en el clavo, pero no resulta fácil. Procura no chocar contra los árboles cuando viajes a toda velocidad. Si juegas con el Imperio dispones también de los AT-ST desde el puesto de mando del cuartel. Procura contar con el apoyo de otro soldado en el interior que ejerza de artillero, para disponer así de mayor poder armamentístico. Ten cuidado con las trampas Ewok y las Vanguardias Rebeldes, aunque los AT-ST no son muy rápidos, y les resulta harto difícil superar a nadie. Si quieres evitar disgustos a tus AT-ST, resulta muy útil liquidar a los enemigos desde los puestos de mando para que otros soldados puedan acercarse y capturarlos. En este mapa sólo hay tres torretas, todas ellas en manos del Imperio al principio. Empléalas para defender el cuartel y el búnker escudado.


Defiende el puesto con la torreta.

Métete en un AT-ST y siembra el caos.


Cuidado con los AT-ST cuando ataques un puesto.

Defiende el puesto lo mejor que puedas.

PUESTOS DE MANDO

Si juegas con los Rebeldes, tu objetivo consiste en destruir el búnker escudado, tarea bastante complicada. Primero debes tomar el puesto de mando del cuartel, para no tener que recorrer toda la longitud del mapa para llegar hasta él. La mejor forma consiste en dirigirte a este punto al principio de la batalla. Cuentas con pocos soldados de tu parte, y debería esquivar a los Imperiales que encontrarás por el camino. Ten mucho cuidado con la torreta cuando llegues hasta ella, y toma el puesto de mando a toda prisa. Tendrás que emplear a la Vanguardia Rebelde o Wookie para destruir el búnker escudado (dispara a la consola del interior), ya que se precisa un potencial armamentístico considerable. El búnker está protegido por dos torretas y un flujo constante de Imperiales y, una vez destruido, puedes tomarlo, ya que deja de ser puesto de mando. Una lástima, aunque al menos el Imperio no podrá volver a utilizarlo.

Si juegas con el Imperio, la protección del búnker resulta más sencilla, ya que las torretas están a tu disposición y el puesto de mando del cuartel cuenta con la presencia de AT-ST si todavía está bajo tu control. Si dejas que el búnker escudado sea destruido, la batalla no se habrá acabado, pero perderás a un buen número de refuerzos.

GEONOSIS

AGUJA

Este planeta hostil es el escenario ideal para dirimir una intensa batalla entre la República y los CIS.

NAVES TECHNO UNION

AGUJA

BÚNKER OCCIDENTAL

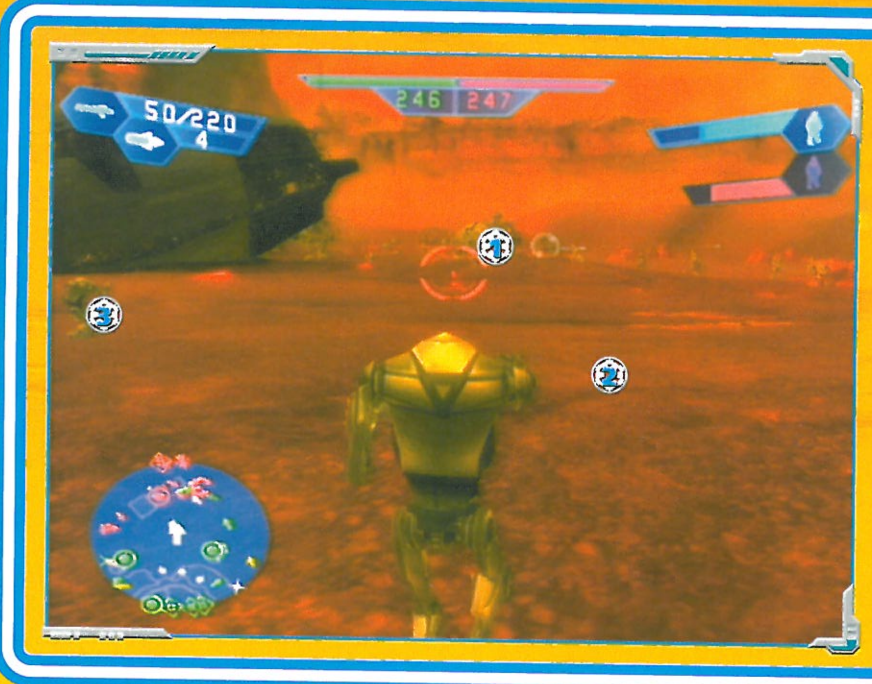
BÚNKER ORIENTAL

RUINAS

ÁREA DE ENSAMBLAJE


Aléjate de los vehículos enemigos cuando vayas a pie.


Una nave Techno Union derribada. Quedan dos.



1 ALÉJATE DE LAS ARMAS MÁS PESADAS DE LOS ENEMIGOS CUANDO VAYAS A PIE

2 MANTÉNTE SIEMPRE CERCA DE ALGÚN LUGAR PARA PONERTE A CUBIERTO

3 ORDENA A OTROS SOLDADOS QUE TE SIGAN


Dispara desde la zona de ensamblaje.

PUESTOS PRIVILEGIADOS PARA FRANCOTIRADORES

Si estás en la zona de ensamblaje (cuando juegas con la República), deberías poder disparar a cualquier atacante potencial, pero ten cuidado con los que van en vehículos, ya que tu rifle de poco sirve en su contra. También puedes disparar desde algunas zonas de la aguja, pero de esta forma quedas bastante expuesto al enemigo. Pocos puestos de francotirador, aparte de estos, encontrarás en todo el nivel, ya que se trata de un lugar abierto que ofrece poca protección, sobre todo contra los vehículos más grandes.

PUESTOS DE MANDO

Con la República, al principio sólo retienes un puesto de mando, pero los búnkers oriental y occidental no son difíciles de asaltar. Cada uno dispone de una sola torreta, y puedes ponerte a cubierto tras las rocas en cuanto llegas al puesto de mando. Para defenderlo, deberás colocar francotiradores en la loma que hay detrás para encargarte de cualquier soldado que se acerque demasiado. La aguja se defiende con facilidad, ya que hace falta trepar por la colina para acceder a su interior. Si dejas a algunos efectivos dentro, podrás retenerla. Es preferible que los spider walker protejan a las naves Techno Union, ya que si las pierdes, tus puntos de regeneración disminuirán (si juegas con los CIS). Si los atacas, prueba con un LAAT/I apoyado por soldados. Con semejante arsenal, los destruirás en un periquete. La zona de ensamblaje también puede destruirse, pero el sacrificio es tan grande que no vale la pena. Sin embargo, debieras mantener la zona despejada de enemigos, sobre todo si es tu último puesto de mando.


No pierdas de vista las entradas.


Cuidado con el fuego pesado que proviene de los vehículos.

VEHÍCULOS Y TORRETAS

Si juegas con la República, puedes elegir entre el AT-TE y el LAAT/I. Ambos vehículos van cargados de tropas y disponen de un arsenal considerable. Aunque aguantan lo que le echen, el AT-TE va muy despacio, hecho que redunda en una mayor vulnerabilidad frente a los vehículos de los CIS. Con el LAAT/I puedes ganar cierta altitud y liquidar a los enemigos desde arriba, puesto que es capaz de planear sobre una zona sin sufrir daños de consideración. Con los CIS puedes elegir entre el caza Geonosian, el spider walker y el tanque hailfire. El caza es pequeño, frágil y poco armado, pero como en el caso del LAAT/I, puedes elevarte y disparar hacia el suelo, aunque no planea como el LAAT/I. El tanque araña dispone de un potente láser, pero es tan lento que el enemigo lo destruirá como si de un caracol se tratara. Va de perlas para defender a las naves Techno Union. El tanque hailfire es el vehículo de tierra más rápido del nivel, y resulta difícil de derribar, pero tampoco apunta muy bien, que digamos. Sus cohetes son bastante efectivos, de modo que se erige en la apuesta favorita.
Las torretas suelen aparecer dispuestas alrededor de la aguja, pero se trata de cañones sónicos Geonosian y, como tales, no disponen de un gran alcance ni de mucha potencia. Mejor no te fíes en exceso de estas torretas cuando te toque defender los puestos de mando.

¡Ataca con todas tus reservas!

En este nivel dispondrás de armas muy potentes.

HOTH
BASE ECO

Esta batalla marcará el destino de la Rebelión, para bien o para mal.


Emplea tu arpón y el cable para derribar a los AT-AT.

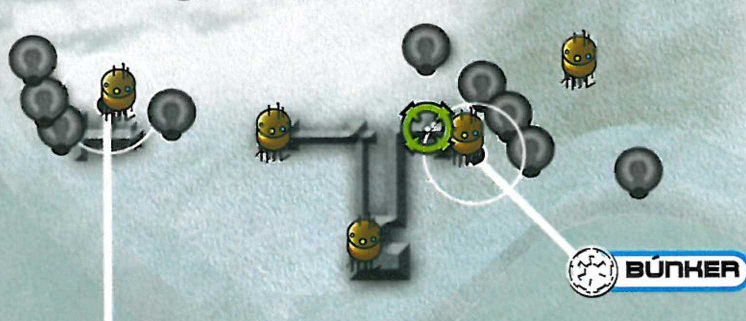




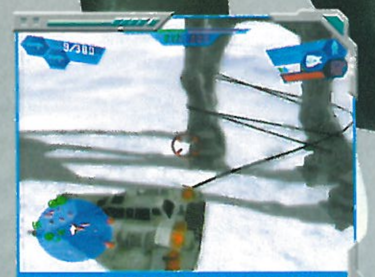






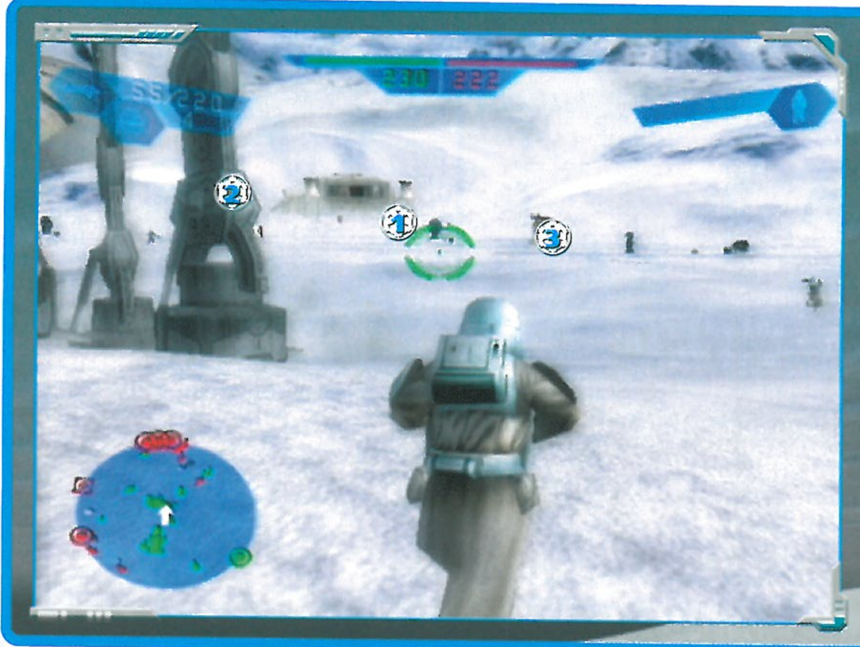





Intenta no perder el control en esta maniobra.


Los túneles están bastante despejados.


Dispara desde el interior de los búnkers.



1 PUEDES CUBRIR UNA DISTANCIA CONSIDERABLE SOBRE LA NIEVE, DE MODO QUE ECHA UN VISTAZO ANTES DE METERTE EN PROBLEMAS

2 PÉGATE A LOS VEHÍCULOS SI ERES UN IMPERIAL

3 PUEDES ELEGIR ENTRE UN MONTÓN DE TORRETAS

PUESTOS PRIVILEGIADOS PARA FRANCOTIRADORES

Tanto el búnker como el puesto avanzado van de perlas para apostar francotiradores, ya que brindan unas vistas excelentes del campo de batalla. También hay trincheras cerca de ambos puesto de mando, desde las que puedes liquidar a los enemigos que pasen, seas del bando que seas. También puedes colocarte en la entrada de la base Echo y eliminar a los enemigos que intenten acercarse. Ten cuidado con los ataques que provienen del interior si el enemigo controla el puesto de mando, ya que pueden irrumpir por sorpresa.

PUESTOS DE MANDO

Si juegas con los Rebeldes, controlas todos los puesto de mando menos uno desde la salida. No obstante, no resulta fácil tomar el campamento frontal, ya que debes cubrir mucho terreno, además de sortear a dos AT-AT. La defensa del generador de escudo no es muy dura, puesto que encontrarás multitud de torretas, pero la dificultad aumenta si dejas que el Imperio controle el búnker y el puesto avanzado. Independientemente del mando que elijas, ambos puesto de mando pueden tomarse con relativa facilidad, pero su defensa resulta harto más complicada, ya que el enemigo puede atacar desde muchos flancos. Ten mucho cuidado con las incursiones por la retaguardia desde el interior, pero no descuides la zona exterior o el enemigo te apabullará con un avance efectivo desde todos los frentes. Procura llevar pegado a ti un grupo de soldados si eliges defender; de este modo te resultará más fácil repeler cualquier ataque. Si vas con el Imperio, debes tomar la base Echo, ya que así cortarás el abastecimiento de motos para los Rebeldes y les resultará mucho más difícil derribar a tus AT-AT.


Cuidado con los enemigos que aparecen de forma repentina.


Atento a la entrada del túnel y la posible irrupción de enemigos.


No te costará en exceso derribar a los AT-ST.


Ten cuidado con las torretas; destrúyelas lo antes posible.

VEHÍCULOS Y TORRETAS

Si juegas con el Imperio, puedes elegir entre un AT-AT o un AT-ST. El AT-ST te desplazará a toda prisa por el campo de batalla, pero es un objetivo fácil tanto para las torretas como para las motonieves. El AT-AT es muy lento, pero puede liquidar a una moto con un par de disparos (siempre y cuando actúes con rapidez). Si quieres destruir el generador de escudo, no te queda más opción. Ten mucho cuidado con las motonieves y sus cables cuando pilotes un AT-AT, y si empiezan a virar entre tus patas, procura eliminarlas en cuanto pasen por delante.
Los Rebeldes disponen de motonieves y Tauntauns. Las motos van de perlas para detener a los AT-AT, de modo que procura colocar un artillero al lado del tipo que maneje el cable. Los Tauntauns van que ni pintados para cubrir mucho terreno en poco tiempo, pero no puedes disparar mientras pilotas, así que si te cruzas con algún enemigo tienes que desmontar a toda prisa. Además, los Tauntauns son presas fáciles; ándate con ojo con los rayos láser cuando cruces el campo de batalla.
Encontrarás un montón de torretas alrededor de los puestos de mando; son bastante potentes, pero se erigen en blancos perfectos, sobre todo para los AT-AT. Se muestran bastante efectivas para detener a los AT-AT, pero necesitarás que se centren en exceso en esta tarea.



KAMINO

CIUDAD TIPOCA

Plataformas circulares y torretas a tutiplén: la lucha va a ser rápida y frenética

Ten mucho cuidado al doblar las esquinas.

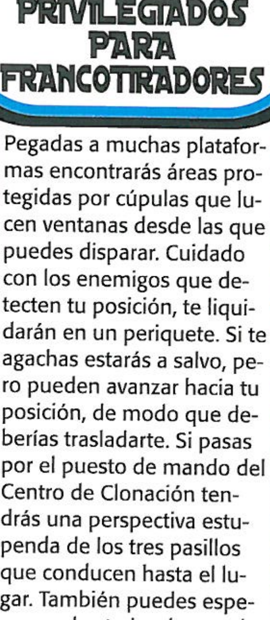

Procura ponerte a cubierto siempre que puedas.



1 PROTÉGETE DEL FUEGO CRUZADO TRAS LAS COLUMNAS Y OTROS OBJETOS

2 DEFIENDE LAS ÁREAS PLAGADAS DE TORRETAS

3 NO PERMANEZCAS A CAMPO ABIERTO DEMASIADO TIEMPO SI NO QUIERES QUE EL ENEMIGO TE LIQUIDE



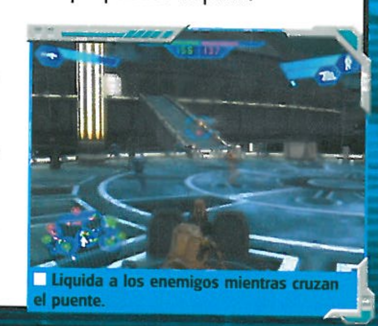

PUESTOS PRIVILEGIADOS PARA FRANCOTIRADORES

Pegadas a muchas plataformas encontrarás áreas protegidas por cúpulas que lucen ventanas desde las que puedes disparar. Cuidado con los enemigos que detecten tu posición, te liquidarán en un periquete. Si te agachas estarás a salvo, pero pueden avanzar hacia tu posición, de modo que deberías trasladarte. Si pasas por el puesto de mando del Centro de Clonación tendrás una perspectiva estupenda de los tres pasillos que conducen hasta el lugar. También puedes esperar en el exterior de una de las entradas laterales para gozar de buenas vistas sobre las plataformas cercanas, aunque quedas expuesto a los enemigos que asomen desde la esquina.

VEHÍCULOS Y TORRETAS

En este nivel no hay vehículos, pero sí un montón de torretas, casi todas ubicadas alrededor del puesto de mando. No obstante, casi todas se encuentran en posiciones muy expuestas, y el enemigo puede tomarlas con facilidad si sabe ponerse a cubierto. Las que se encuentran sobre sus propias plataformas se defienden mejor, ya que la zona a cubrir es más pequeña y es más difícil que el enemigo te hiera. Las cuatro torretas ubicadas en el exterior del Centro de Clonación son las más seguras de todas, pero lo malo es que desde dichas torres poco podrás hacer, ya que no dispones de un buen ángulo de visión sobre las plataformas. Debido al perfil curvo de la pared, a los enemigos les resulta fácil salirse de tu punto de mira y largarse antes incluso de que puedas disparar.


Las paredes curvadas limitan el campo de visión.


Liquida a los enemigos mientras cruzan el puente.


Ten cuidado con los enemigos de los puentes.

Mata a los enemigos en cuanto salgan del túnel.

Apunta al puente para causar unas cuantas bajas fáciles.

PUESTOS DE MANDO

Todos los puestos de mando, excepto el del Centro de Clonación, están en el exterior, de modo que su defensa se antoja harto complicada. Los ataques pueden proceder de todos los flancos, y si estás sólo no durarás mucho. Lo único bueno es que las pasarelas que conducen a las plataformas son bastante estrechas, de tal forma que los enemigos que por allí circulan se convierten en blancos perfectos. Sin embargo, a cada plataforma se accede, como mínimo, desde dos puntos, así que resulta difícil defender ambos al mismo tiempo a menos que trabajes en colaboración con otros miembros. Si te topas contra un grupo nutrido de enemigos que defiende un puesto de mando te resultará complicado doblegarlos, sobre todo si cada vez acuden más. Lo mejor que puedes hacer es liquidarlos desde lejos y cargar con un grupo para tomar el puesto. Si juegas con la República, los Droidekas serán como un grano en el trasero, pero hay una serie de objetos esparcidos por la zona tras los que puedes esconderte mientras aguardas a que sus escudos se agoten. En cuanto esto suceda, asoma y dispara unas cuantas veces para destruirlos antes de seguir avanzando y tomar el control del puesto de mando.

KASHYYYK

ISLAS

Las tropas de tierra sufrirán el acoso de las fuerzas aéreas...

PUERTO OCCIDENTAL
PUERTO ORIENTAL
POBLADO NORTE
CENTRO DEL PUEBLO
MUELLE
POBLADO SUR
ZONA DE ATERRIZAJE

Toma precauciones cuando cruces el puente.

Agáchate detrás de la pared.



1. PONTE A CUBIERTO TRAS LOS TRONCOS CUANDO TE ACOSEN LOS ENEMIGOS
2. HAY UN MONTÓN DE ANDROIDES, DE MODO QUE NO TIENES EXCUSA PARA QUEDARTE SIN MUNICIÓN
3. MUCHO CUIDADO CON LOS ATAQUES DESDE EL AIRE

Emplea las pilas de troncos para ponerte a cubierto.

PUESTOS DE MANDO

Todos los puestos de mando de este nivel son muy parecidos, ya que se ubican cerca de las cabañas de madera del poblado Wookiee. Quedan, por tanto, bien defendidos contra los francotiradores, y puedes mantener a raya a los enemigos en su interior hasta que procedas a su invasión. No está de más lanzar un par de granadas hacia las cabañas antes de atacarlas. Algunos puestos de mando están tan cerca de las cabañas que puedes esconderte dentro mientras los tomas, sin quedar expuesto mientras aguardas a que obren en tu poder. En este nivel hay naves espaciales, de modo que debes controlar los ataques desde tierra, pero también los que llueven desde el aire. En particular, ándate con mucho ojo con las bombas que lanzan los Y-Wings y los TIE Bombers. Si estás protegiendo un puesto de mando, atento a los ataques que provengan de todos los flancos, ya que se trata de una zona muy abierta y el enemigo puede atacar desde cualquier lado.



Los puestos de mando están bien protegidos.

Trabaja en equipo para defenderlos.

PUESTOS PRIVILEGIADOS PARA FRANCOTIRADORES

Este nivel está plagado de troncos, sobre todo cerca del puesto de mando. Colócate justo detrás para liquidar a los enemigos que se acerquen. Intenta buscar un lugar que no esté expuesto por la retaguardia para reducir el número de vías desde las que pueda acercarse el enemigo. Las ventanas de las cabañas también conforman buenos puestos de francotirador, ya que puedes agacharte para que no te maten si la cosa se pone peliaguda. No pierdas de vista las entradas, puesto que el enemigo podría colarse y darte un buen susto. En este nivel no hay torretas, de modo que el papel de los francotiradores a la hora de defender los puestos de mandos es más importante que nunca.

VEHÍCULOS Y TORRETAS

La ausencia de torretas en este nivel hace que el armamento pesado de los vehículos cobre gran importancia. No debes volar sobre una zona exageradamente extensa, pero un bombardeo selectivo puede bastar para despejar un puesto de mando que, acto seguido, quedará a merced de tus tropas de tierra. La selección de vehículos indica que prima el control del aire: el Imperio goza del TIE Fighter y el TIE Bomber, los Rebeldes con el Y-Wing y el X-Wing, los CIS tienen a sus disposición el MAF y el Droid Starfighter, y la República disfrutará del Jedi Starfighter y el LAAT/I Gunship. Resulta más fácil apuntar a otras naves que a las fuerzas de tierra, ya que la zona es bastante pequeña, de modo que concéntrate en mantener a las naves enemigas alejadas de tus soldados, sobre todo cuando ataquen los puestos de mando. Sea cual sea el vehículo que pilotes, procura que vaya bien dotado de soldados antes de despegar (en caso de que pueda albergar a más de uno, claro está), sobre todo si llevas el LAAT/I, ya que no podrás aprovechar todo su potencial si no viajan cinco soldados. Con la tripulación al completo, sembrará el caos y la destrucción doquiera que vaya.



Está a punto de comenzar un bombardeo.

Los vehículos, en este nivel, tienen un efecto devastador.

KASHYYYK

PUERTO

Los aspirantes a héroe van a tener que ponerse en remojo



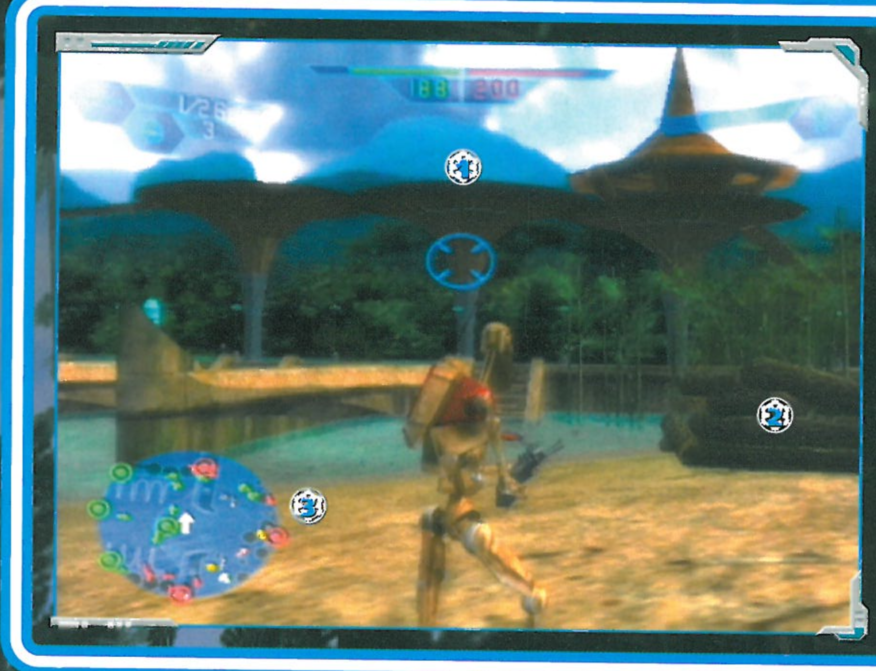
■ Cuidado con los enemigos que pululan por el puente de cuerda.

■ Con una plataforma elevada, la vida del francotirador es más fácil.


Ponte a cubierto entre el follaje cuando te disparen.

PUESTOS PRIVILEGIADOS PARA FRANCOTIRADORES

El malecón es un lugar ideal para los francotiradores, ya que sólo dispone de una ruta de acceso. Si tienes buena puntería, podrás liquidar incluso a los enemigos que estén en el cabo, pero ten cuidado con los disparos que provengan de los vehículos que te detecten. También puedes disparar en dirección contraria. Si te detectan, ponte a cubierto entre el follaje hasta que puedas volver a salir. La defensa del Ayuntamiento con un francotirador puede ser muy efectiva, ya que hay un montón de ventanas a través de las cuales resulta fácil disparar. Sin embargo, ten cuidado con los enemigos que intenten flanquearte.



1. TEN CUIDADO CON LOS FRANCOTIRADORES QUE DISPARAN DESDE PUESTOS ELEVADOS
2. BUSCA CUALQUIER OBJETO TRAS EL QUE PUEDAS CUBRIRTE
3. NO PERMANEZCAS A CAMPO ABIERTO O TE LIQUIDARÁN EN UN SANTIAMÉN

VEHÍCULOS Y TORRETAS

Si juegas con los malos, estás de suerte. Con los CIS dispondrás de tanques araña, STAP y AAT, y con el Imperio podrás emplear el AT-ST. El AAT va de perlas para masacrar la zona del desembarco al principio de la batalla, es rápido y potente. Al cabo de un rato de poco sirve, ya que para el resto de puestos de mando te ves obligado a ir a pie para no alejarte de ellos. También es cierto que sirven para cubrir a los soldados de a pie. Lo mismo puede decirse del AT-ST, si bien dispone de armas potentes, es lento para llegar al desembarco antes que el enemigo, así que resérvalo para la defensa de los puestos de mando. Todos los puestos de mando están rodeados de torretas, aunque demasiado expuestas, sobre todo de cara a los vehículos. Recomendamos mucha precaución.


El AT-ST va de perlas.


Emplea los vehículos para desembarcar en la playa.


Los vehículos van que ni pintados para irrumpir en el malecón.


Algunos puestos de mando están expuestos.


Utiliza un propulsor o bien avanza por el puente de cuerda.

PUESTOS DE MANDO

El puesto de mando del desembarco es el más importante, ya que la facción que lo controle tiene todas las de ganar. En cuanto obre en tu poder, al enemigo le resultará muy difícil recuperar el control a menos que te supere en número con creces. El cabo también es duro de tomar, ya que se debe cruzar una gran extensión de agua antes de llegar, y no hay lugar bajo el que cobijarse en caso de ataque enemigo. Sin embargo, sí que puedes apostar soldados en los malecones para proteger a las unidades que procedan a la invasión.
Los puestos de mando del Ayuntamiento y el Malecón son más fáciles de defender en este mapa, ya que las rutas de acceso son limitadas. Los puestos de los malecones están bien resguardados, puesto que sólo se puede acceder a ellos desde los puentes de cuerda (aunque es teoría es posible, lo más probable es que te liquiden si lo intentas). Los propulsores van de perlas para alcanzar los puestos de mando del muelle, pero hay que saltar directamente desde el agua en lugar de acudir corriendo por la playa y, acto seguido, por el muelle. Esta ruta es más largo y, sobre todo, mucho más expuesta.

NABOO

LLANURA

En las llanuras de Naboo hay pocos lugares a cubierto. Se trata de un mapa sólo apto para almas aguerridas

REDUCTO

COLUMNAS

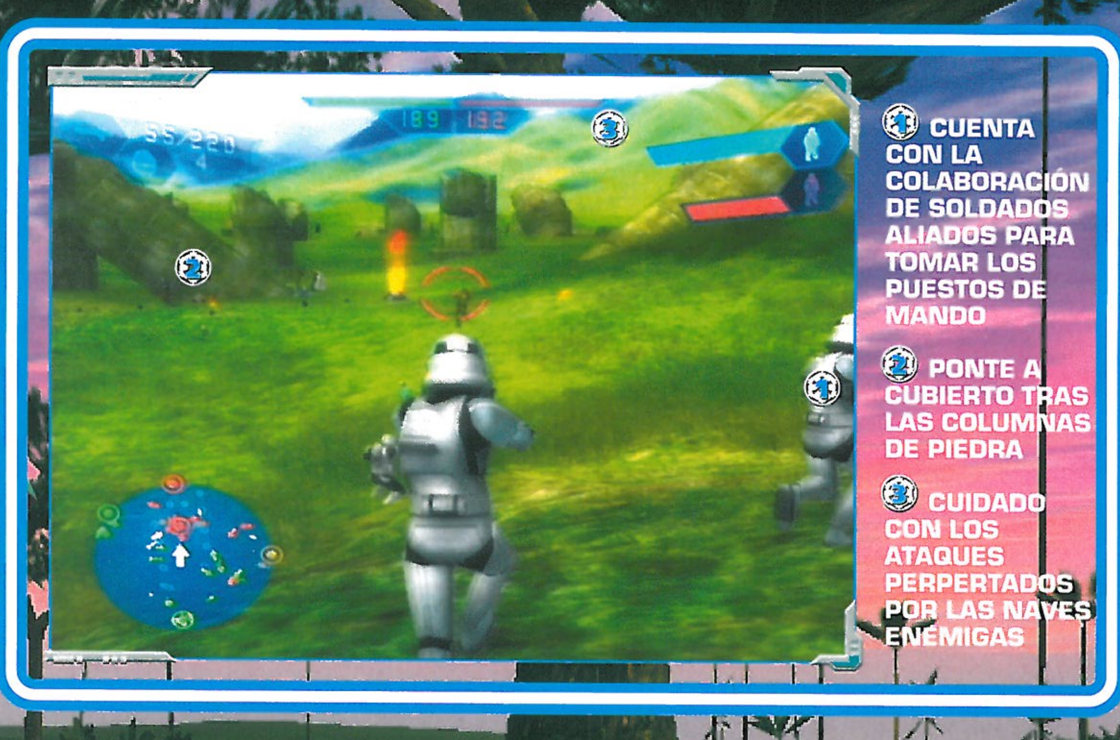
CENTRO

JEFES

MANDO

Destruye los vehículos lo antes posible.

Ponte a cubierto cuando luches contra los vehículos.



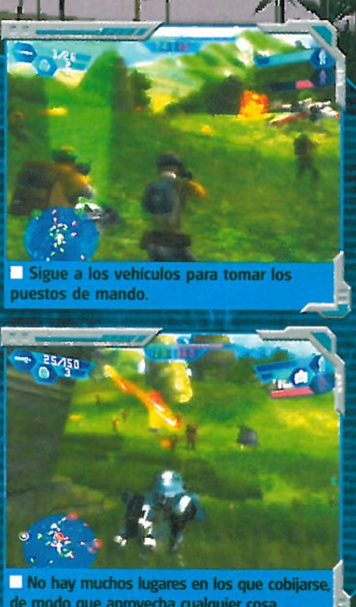
¡En el blanco!

PUESTOS PRIVILEGIADOS PARA FRANCOTIRADORES

Cuando alrededor de un puesto de mando haya pocos lugares en los que ponerse a cobijo deberás esforzarte el doble y permanecer agachado para evitar males mayores. Si encuentras bustos de piedra, busca los que estén huecos, ya que por norma contarán con algún agujero a través del cual podrás disparar a los enemigos que se aproximen e incluso a los que custodien el puesto de mando, ya que casi todos están bastante juntos. También hay zonas de maleza que puedes cruzar semioculto sin riesgo a que te detecten.

PUESTOS DE MANDO

No hay muchas diferencias entre los puestos de mando de este nivel, todos se encuentran en campo abierto y se accede a ellos por todos los flancos. La única protección con que cuentas cuando te toque defenderlos la tienes en los escombros de los alrededores, aunque en dos casos particulares, ni eso. El mejor método para tomar un puesto de mando consiste en proceder primero con los vehículos para despejar la zona y continuar con las tropas de tierra para liquidar posibles resistencias y ejecutar la toma definitiva. En caso de defensa, manténte agachado para que no puedan eliminarte con un disparo lejano. Muévete si no quieres convertirte en un blanco perfecto. Si encuentras cobijo alrededor del puesto empléalo, pero no te escondas hasta el punto de no ver a los enemigos que se aproximen. Según el bando que elijas, deberás andarte con ojo con los ataques aéreos, así que si ves una nave, ponte a cubierto. Rodea un puesto de mando enemigo en lugar de proceder con un ataque frontal. A veces puedes pillarlos por sorpresa y despejar la zona con mayor celeridad.



Sigue a los vehículos para tomar los puestos de mando.

No hay muchos lugares en los que cobijarse, de modo que aprovecha cualquier cosa.

VEHÍCULOS Y TORRETAS

Las naves disponibles para la República y la Rebelión (Jedi Starfighter y X-Wing) brindan una superioridad aérea considerable, pero no se trata de una ventaja muy a tener en cuenta. Como la zona es bastante reducida, deberás realizar bastantes pasadas para causar estragos entre las fuerzas de tierra enemigas. Todas las facciones excepto el Imperio cuentan con un tanque rápido (AAT, IFT-X y Combat Speeder), ideales para arrasar puestos de mando enemigos, aunque no durarán mucho bajo el acoso de la artillería pesada. El Imperio cuenta con el siempre fidedigno apoyo del AT-ST el cual, a pesar de su lentitud, dispone de un arsenal y un blindaje de armas tomar. Va que ni pintado para defender puestos de mando, más que para tomar los ajenos. El Imperio y el CIS disponen también de pequeñas unidades de tierra conformadas por el STAP y la Speeder Bike (las sempiternas motos). Ambos vehículos sirven para cruzar a toda pastilla el campo de batalla si un puesto de mando lejano necesita ayuda. Tanto la Rebelión como la República cuentan con los Kaduu, que son los animales con los que suelen desplazarse los Gungans. No son muy rápidos, y no puedes disparar mientras montas, de modo que mejor prescindir de ellos a menos que necesites desesperadamente un medio de transporte. Como suele ser habitual en muchos niveles, cada puesto de mando dispone de una serie de torretas en derredor desde las que se puede organizar la defensa



Las naves más pequeñas y veloces van de perlas.



Elimina a los vehículos enemigos a las primeras de cambio.

NABOO

THEED

En esta ciudadela en medio del desierto abundan los recovecos, de modo que ándate con ojo



Alinea tu mira y fríe a este tipo.

ROTONDA

EMBAJADA

GUARDIA

PLAZA

OFICINA

PALACIO


Los puestos de francotirador elevados son los mejores.

PUESTOS PRIVILEGIADOS PARA FRANCOTIRADORES

En esta zona hay una serie de balcones desde los que se pueden ejecutar disparos certeros, ya que gozan de vistas privilegiadas sobre algunos puestos de mando. Si te detectan, deberás esquivar el fuego procedente de las torretas y de algunos vehículos. Conviene desplazarse en cuanto dan con tu posición. Si decides no aventurarte hasta un balcón, dispones de bastantes lugares seguros en tierra firme, tales como muros y columnas. Los balcones de la Plaza y la Oficina van bien para defender dichos puestos, pero conviene prevenirse contra las granadas y los grupos de enemigos que acosen las posiciones, ya que no hay lugar hacia el que salir por piernas.



1 PONTE A CUBIERTO FRENTE AL FUEGO ENEMIGO

2 SI NO DISPONES DEL ARSENAL NECESARIO PARA DESTRUIR UN VEHÍCULO ENEMIGO, RETÍRATE A UNA POSICIÓN SEGURA

3 MUCHO CUIDADO CON LOS FRANCOTIRADORES QUE DISPARAN DESDE POSICIONES ELEVADAS

PUESTOS DE MANDO

Casi todos los puestos de mando cuentan con cobijos suficientes tanto para su defensa como par su toma. La Rotonda es la excepción, puesto que queda muy expuesta. Sin embargo, la vigilancia es mínima, de modo que se puede tomar sin excesivas complicaciones. Cuando obre en tu poder, no obstante, no descuides su defensa. El puesto del Palacio también es duro de tomar, ya que siempre está fuertemente custodiado y se encuentra en una zona muy despejada. Procura afrontarlo desde ambos flancos, aunque para ello deberás tener el control sobre los puestos de mando de ambos lados. Los puestos de la Plaza y la Oficina están elevados, de modo que la aproximación es complicada. Mejor lanza unas cuantas granadas por las escaleras antes de proceder al asalto.



Casi todos los puestos de mando tienen cerca algún lugar en el que ponerse a cubierto.


Otro puesto de mando difícil de asaltar.


Estudia la posición de los enemigos desde el radar.


Las calles, por su estrechez, no están pensadas para pilotar tanques.


Los enfrentamientos entre tanques redundan en auténticas carnicerías.

VEHÍCULOS Y TORRETAS

Cada facción dispone de algún tipo de tanque (Combat Speeder, IFT-T, AAT o IFT-X) para patrullar las calles de Theed, de modo que las fuerzas están bien repartidas. Algunas calles son bastante estrechas y las maniobras con los vehículos se antojan complicadas. Al toparte con un tanque enemigo, por norma se desata un tiroteo frenético del que suele salir vencedor el que logra disparar más cohetes en menos tiempo, ya que no se dispone del espacio necesario para iniciar una retirada táctica. Vale la pena recordar que los tanques pueden flotar sobre el agua, de modo que puedes rodear la Rotonda para lanzar un ataque sorpresa. No hay un gran número de torretas en este nivel; en el caso de la Rotonda y la Oficina, esta opción defensiva queda omitida. Las pocas que encontramos están situadas cerca de los muros, de modo que los ataques sólo pueden producirse desde el frente, de modo que resulta fácil ver al enemigo.


¡Ataque sorpresa por tu espalda!

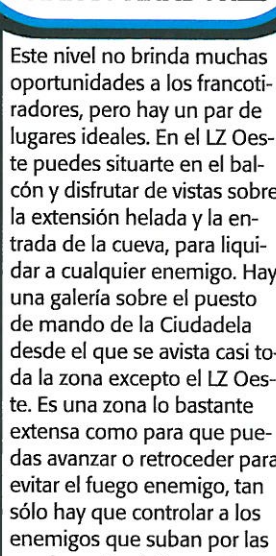
RHEN VAR

PUERTO

Por fin, los Stormtroopers encuentran un lugar en el que pasar desapercibidos...




Los balcones van de perlas para tus francotiradores.

PUESTOS PRIVILEGIADOS PARA FRANCOTIRADORES

Este nivel no brinda muchas oportunidades a los francotiradores, pero hay un par de lugares ideales. En el LZ Oeste puedes situarte en el balcón y disfrutar de vistas sobre la extensión helada y la entrada de la cueva, para liquidar a cualquier enemigo. Hay una galería sobre el puesto de mando de la Ciudadela desde el que se avista casi toda la zona excepto el LZ Oeste. Es una zona lo bastante extensa como para que puedas avanzar o retroceder para evitar el fuego enemigo, tan sólo hay que controlar a los enemigos que suban por las escaleras. También puedes apostarte en la cornisa que hay al lado del puesto de mando de la Fortaleza.



1. ALÉJATE DE LOS GRANDES VEHÍCULOS CUANDO AVANCES A PIE
2. DESTRUYE LOS VEHÍCULOS ENEMIGOS LO ANTES POSIBLE
3. DEFIENDE LOS PUESTOS DE MANDO CON LAS TORRETA

VEHÍCULOS Y TORRETAS

Si juegas con la República o el Imperio gozarás de la ventaja que otorgan los AT-TE o AT-AT, además de los IFT-X y los IFT-T. Sin embargo, cuando intentes asaltar el puerto principal te enfrentarás a una batería de torretas capaz de transformar tus vehículos en chatarra. Recomendamos un buen barrido previo de dichas torretas. Los CIS o los Rebeldes sólo tienen acceso al AAT o al Combat Speeder, que van de perlas contra los tanques de las fuerzas opositoras, aunque no tienen nada que hacer frente a los AT-AT o los AT-TE. En este caso, mejor poner tierra de por medio. Evidentemente, el puerto principal está bien protegido por torretas, pero las Cuevas de Hielo y el LZ Oeste no aparecen tan bien equipados en este apartado. Su defensa requiere, por tanto, vehículos o decenas de soldados a pie.


Apunta y dispara con la mayor precisión posible.


Los AT-AT allanan el camino a las tropas de tierra.


El control de las torretas es de vital importancia.


Ándate con mucho ojo en los alrededores de los puestos de mando.


Saca buen provecho de tus escudos.

PUESTOS DE MANDO

Para asaltar cualquier puesto de mando de este nivel se requiere un combate previo encarnizado. Todos están rodeados por torretas, con la excepción de la Cueva de Hielo, y su aproximación es muy difícil. El LZ Oeste suele contar con una pobre defensa sea cual sea el bando que lo controle, pero como se encuentra en una posición tan remota, resulta harto complicado trasladar al número de efectivos imprescindible para iniciar su asalto. La clave de la victoria en este mapa consiste en tomar primero las Cuevas de Hielo. Quien lo consiga gozará de una enorme ventaja, ya que la distancia que se ha de atravesar se acorta y se disfruta de dos enfoques diferentes. Sea cual sea el bando que controles, el Faro será neutral, de modo que asáltalo lo antes posible con todo tu arsenal en ristre ya que, en caso contrario, te costará dios y ayuda asaltar o mantener el control de la zona principal. Cuando ataques la Ciudadela y la Fortaleza, procura enviar siempre un vehículo en primera instancia para que despeje el camino de cara a las tropas de tierra que vendrán a continuación. Puedes ponerte a cubierto tras multitud de columnas mientras asaltas ambos puestos de mando. En este mapa, la irrupción a campo abierto es un suicidio inmediato.

Y EL MES QUE VIENE...



Todos nacemos con una vocación



PROFESIONES SANITARIAS

- Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Farmacia
- Dietética y Nutrición
- Auxiliar de Geriatría
- Auxiliar de Jardín de Infancia
- Secretariado Médico



PROFESIONES TÉCNICAS

- Electricista Profesional
- Fontanería
- Técnico en Construcción de Obras
- Electrotecnia y Electrónica
- Mecánico de Coches y Motos
- Profesor de Autoescuela
- Mantenimiento Industrial
- Técnico en Plásticos Industriales



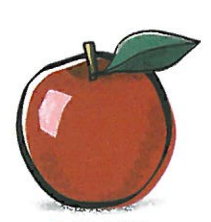
VETERINARIA

- Auxiliar de Clínica Veterinaria
- Adiestramiento canino.
- Peluquería canina
- Auxiliar clínico ecuestre



MEDICINAS COMPLEMENTARIAS

- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal
- Naturopatía
- Herbodietética
- Quiromasajista (MDF)
- Monitor de Yoga



ARTES Y DECORACIÓN

- Decoración Profesional
- Escaparatismo
- Monitor de Manualidades
- Fotografía
- Dibujo



BELLEZA Y MODA

- Estética
- Peluquería
- Modista profesora de Corte y Confección
- Diseño de Moda



MÚSICA

- Guitarra
- Teclado
- Acordeón



DEPORTES

- Monitor de Aeróbic y de Fitness
- Monitor de Preparación Física (Entrenador Personal)



EMPRESA E INFORMÁTICA

- Administración de Empresa
- Experto en Bolsa e Inversiones
- Secretariado / · Contabilidad
- Marketing y Gestión Comercial
- Asesor Fiscal / · Asesor Laboral
- Relaciones Públicas y Protocolo
- Dominio y práctica del PC
- Técnico en Diseño Web
- Experto en Creatividad y Diseño para Internet
- Técnico en Coaching



CULTURA E IDIOMAS

- Graduado ESO, preparación al Título Oficial
- Acceso a la Universidad para Mayores de 25 años
- Inglés. "Habla inglés con sólo 1000 palabras". Método Maurer
- Francés/ Alemán



OPOSICIONES

- Justicia
- Auxiliar de Ayuntamiento
- Auxiliar de la Administración del Estado



RIESGOS LABORALES

- TÍTULO OFICIAL de Técn. Sup. de Prevención de Riesgos Lab. (Laboris Prevención y Consultoría S.A.)
- TÍTULO OFICIAL de Coordinador de Seguridad y Salud en Obras de Construcción (Laboris Prevención y Consultoría S.A.)
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Calidad



INMOBILIARIA

- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Master en Gestión Inmobiliaria



HOSTELERÍA

- Cocina Profesional
- Hostelería

Y si aún no has encontrado la tuya, vuelve a mirar.

Seguro que aquí puedes encontrar aquello que mejor encaja con tu forma de ser: la sanidad, la empresa, la cultura, la informática... Busca tu vocación y CCC te ayudará a desarrollarla.

Te invitamos a recibir información detallada y sin compromiso llamando al 902 20 21 22 o enviando este cupón a CCC: Apartado 17222 - 28080 MADRID, ESPAÑA.



CCC 65 Años *El tiempo nos da la razón.*

902 20 21 22
www.cursosccc.com

CURSO DE INTERÉS: ....

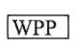
Nombre: .... Apellidos: ....

Domicilio: .... Nº: ...... Piso: ......

Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

Teléfono/s: .... / .... e-mail: ....

Fecha de Nacimiento: .... DNI (opcional): .... Nacionalidad: ....







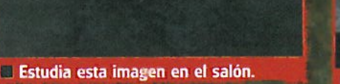
No temas al mal, porque nuestra guía completa te librará del terror

SILENT HILL 4
THE ROOM

» INFORMACIÓN BÁSICA

GÉNERO: TERROR DE SUPERVIVENCIA
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PRECIO: 59,95 €

FORMATO PS2
MANDO ANALÓGICO
TARJETA DE MEMORIA
JUGADORES 1


Estudia esta imagen en el salón.


Mira por la ventana y verás a esta chica.

Utiliza este bloc de notas para guardar.


Arrástrate hasta el final del túnel.

Parte 1: Prólogo

HABITACIÓN ALTERNATIVA 302

Echa un vistazo por la estancia y examina los objetos, si te apetece. Pasa por la única puerta que veas y accederás al salón comedor; vuelve a examinar los objetos que hay por la estancia. Sobre todo, echa un vistazo a la imagen de una cara que hay en la pared, al lado de las fotografías. Al cabo de un rato, se activará una escena de vídeo.

HABITACIÓN NORMAL 302

Intenta llamar por teléfono si te apetece (está estropeado), y luego mira por la ventana; verás a una mujer que entra en el metro. Sal de la habitación y acércate a la puerta frontal cerrada a cal y canto para activar una escena de vídeo. Acto seguido, acércate a la puerta para conseguir el texto escrito con sangre y la **Primera Carta**. Abre la nevera y recoge la **Leche con chocolate** y la **Botella de Vino** (la cual puede utilizarse como arma básica, de momento). Puedes depositar ambos objetos en la caja de almacenamiento para ponerlos a buen recaudo y recoger el **Pedazo de Libro** que hay detrás de la librería.

A continuación, acércate al libro naranja y rojo que hay sobre la mesa de la esquina y empléalo para guardar la partida.

Deberías repetir esta acción cada vez que accedas a la habitación 302. Por último, entra en el baño. Recoge la **Cañería de Acero** y equípala. Entra en el túnel y arrástrate hasta el final para entrar en el primer mundo alternativo.

Parte 2: El Metro

METRO

Dirígete a la zona siguiente: te encontrarás con Cynthia. Cuando finalice la escena de vídeo, adelántala y sigue por el pasillo hasta que dé comienzo otra escena de vídeo. Cuando salgan los perros del lavabo, liquídalos con la cañería de acero; no pares de golpear hasta que estén muertos del todo. Sigue por el pasillo y liquida al perro que hay al lado de la salida; sigue avanzando y encontrarás a dos perros más. Mátalos, dobla hacia la derecha, pasa al gusano asqueroso y encontrarás **Balas de Pistola**. Recógelas, regresa al lavabo de mujeres y pasa por el agujero de la pared para regresar a la habitación 302.

HABITACIÓN 302

Entra en el salón y endereza la mesa inestable para que aparezca una **Pistola**. Recógela y lee el texto que hay al lado del agujero; asómate y verás a tu vecino. Regresa a la habitación y contesta al teléfono; guarda la partida en la



CACERÍA DE PERROS

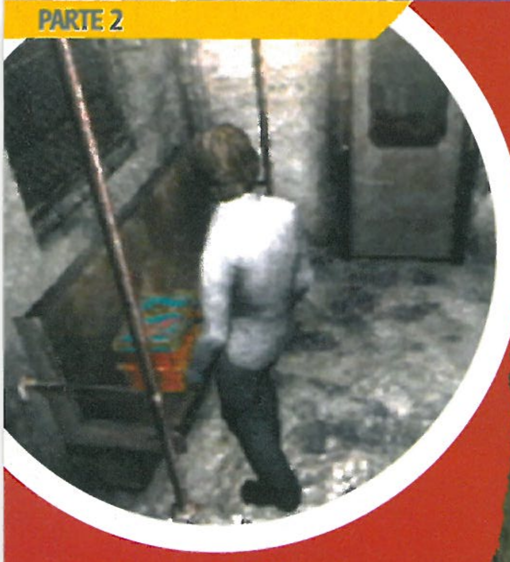
No resulta fácil liquidar a los perros que te atacan en el metro, ya que sólo cuentas con una cañería de acero para defenderte. Sin embargo, los perros son bastante lentos, y podrás salirte de rositas. Emplea R2 para apuntar y soltar un par de golpes certeros. A continuación, suelta R2 y colócate a la espalda del perro en cuestión. Atacará pero fallará y quedará a merced de tu barra de acero. Cuando los perros caigan, acércate y atízales de lo lindo para que no vuelvan a levantarse jamás.

Ataca a los perros por la retaguardia, ya que no tienen dientes en el trasero.

Síguela para activar una escena de vídeo.

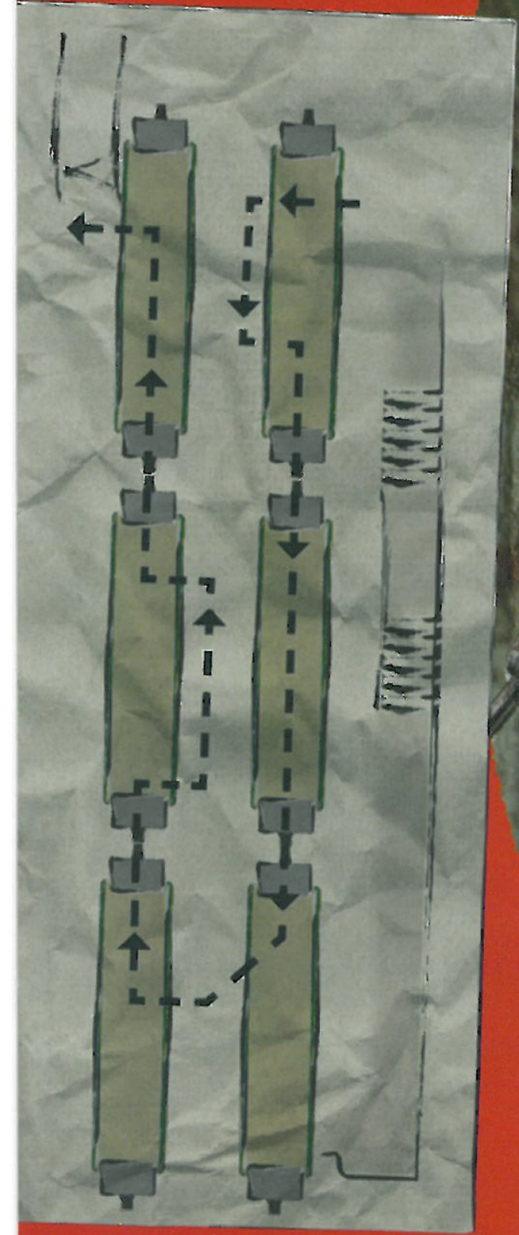
Cuando superes al gusano, ve a la derecha.

Pasa por el agujero de la pared.



POR EL TREN

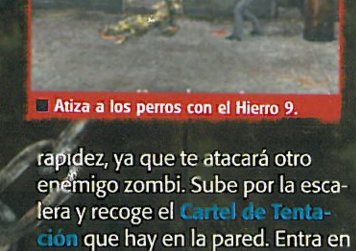
Sigue la ruta que indicamos en el mapa, pero a toda pastilla, ya que los muertos vivientes te perseguirán. Esprinta de principio a fin y evita recibir heridas de consideración.





Contesta el teléfono para obtener una pista.

Emplea la moneda para pasar por el torniquete de entrada.



Atiza a los perros con el Hierro 9.

agenda naranja. Dirígete al baño y vuelve a colarte por el agujero.

METRO

Trastea el maniquí ensangrentado para conseguir la Moneda de la Línea de Lynch Street y sal del lavabo. Dirígete a las puertas y cruza la línea uno de Lynch Street con la moneda. Baja por la escalera y te atacarán dos enemigos: son muertos vivientes, de modo que no malgastes tus balas. Mejor los noqueas temporalmente con la barra de acero, los superas y bajas por la escalera. Te encontrarás de nuevo con Cynthia, pero está atrapada en un tren. Dirígete hacia la izquierda y avanza hasta el final del tren. Entra por la última puerta. Acciona el interruptor y regresa con Cynthia; regresa hacia el extremo OPUESTO del tren y, a partir de este momento, emplea el **MAPA** para cruzar el laberinto de trenes.

Echa un vistazo a la caja de juguetes roja que hay en el primer vagón, pero no te entretengas demasiado y sal corriendo a toda pastilla, puesto que los zombis andan sedientos de tu sangre. En el extremo opuesto, sube por la escalera y recoge las Balas de Pistola que hay en el último escalón. Baja de nuevo y corre hasta el fondo, abre la puerta. Pasa por el agujero para regresar a la habitación 302 si quieres guardar la partida (regresa por el baño) y, acto seguido, baja. En el siguiente pasillo, corre hacia el fondo y sube por la escalerilla. Recoge las Balas de Pistola que hay en lo alto y abre la puerta. Baja por la escalerilla y, en esta ocasión, toma el otro camino, al que te conducen unos tablones de madera. Pasa a toda pastilla al lado de los monstruos que emergen de las paredes, baja la escalera y liquida a los perros que encuentres en la zona siguiente. Sube al tren y avanza hasta dar con el Hierro 9; sal del tren, avanza por el andén y no pares hasta llegar a la escalera mecánica. Recoge la Bebida Nutritiva que hay a los pies de la escalera. No la emplees todavía; si te queda poca energía, detrás de la escalera encontrarás otro agujero por el que regresarás a casa. Coloca la bebida nutritiva en tu caja de almacenamiento, ya que te irá de perlas más adelante.

Sube por la escalera mecánica y sufrirás el ataque de unos monstruos que emergen de las paredes. Para avanzar, espera a que salgan del todo, lanza un par de ataques y supéralos a la carrera. Si te golpean perderás energía y te precipitarás de vuelta por la escalera mecánica. Cuando llegues a lo alto, gira a la izquierda para recoger Balas de Pistola pero actúa con rapidez, ya que te atacará otro enemigo zombi. Sube por la escalera y recoge el Cartel de Tentación que hay en la pared. Entra en la estancia y asistirá al truculento fin de Cynthia.



Recoge el Cartel de Tentación.

HABITACIÓN 302

Despertarás de nuevo en tu habitación. Mira por la ventana y verás una ambulancia y un coche de policía: ¡lo que le ha pasado a Cynthia no ha sido una pesadilla! Entra en el salón y asómate por el agujero. Echa un vistazo bajo la puerta principal y encontrarás el Diario Rojo – 8 de Abril. Cuando acabes, guarda la partida y entra en el baño para dar comienzo al siguiente tramo.



Pasa por la cancela.

En el coche encontrarás unos objetos.

Pasa primero por esta puerta.

Recoge el botiquín de la última zona.

Parte 3: El Mundo del Bosque

Cruza el dintel y llegarás a la puerta que hay al lado de un agujero (te devuelve a la habitación 302, de modo que no olvides utilizarlo más adelante si necesitas guardar). Cruza la puerta y pasa el tramo de los bichos voladores; recoge las **Balas de Pistola**. Sal de la zona y atraviesa a la carrera otro tramo infestado de bichos hasta que logres salir por la puerta. Examina el coche para obtener el **Bloc de Notas** de Jasper. Avanza hasta superar el coche y cruza la puerta. Habla con Jasper y después sigue avanzando, supera el tramo de los perros a la carrera (o bien mátalos si es que todavía te aguanta el Hierro 9), y entra en los jardines de la Casa Wish. Regresa a la habitación 302 si necesitas recuperar energías o cambiar de arma. Cruza la cancela que hay en el extremo izquierdo de la zona, en diagonal desde la que utilizaste para entrar. No pares de correr esquivando a los monstruos que surjan hasta que abras una puerta y dé comienzo una escena de vídeo. Cuando finalice, echa un vistazo a las lápidas y regresa al jardín de la Casa Wish. En esta ocasión, pasa por la puerta que queda justo enfrente de la primera que utilizaste (queda a tu izquierda cuando regreses del cementerio). Atraviesa a la carrera el tramo de bichos y perros, y recoge el **Botiquín Portátil** que encontrarás a orillas de lago. Regresa a la Casa Wish, esquivando a los bichos y a los monstruos, y toma la última salida que queda en la zona. Atraviesa de nuevo a la carrera el tramo de bichos y perros y, justo al final, verás un árbol extraño. Recoge el palo de golf **Hierro 6** y regresa por el agujero a la habitación 302; recoge la **Leche con chocolate**. Regresa al bosque y corre a toda pastilla de vuelta a la Casa Wish. Acércate a Jasper y dale la leche con chocolate para recibir a cambio la **Pala Inscrita en Sangre**. Regresa al árbol de la extraña raíz que viste antes y emplea la pala para cavar y desenterrar la **Llave Oxidada Ensangrentada**. Sigue avanzando para llegar a una zona en la que encontrarás un agujero que te devuelve a la habitación 302 y a un pozo. Regresa a la habitación 302.

HABITACIÓN 302

Pasa al salón y mete la **Llave Oxidada Ensangrentada** en la caja de almacenaje. Examina la puerta principal cuando suene el timbre y luego regresa al bosque por cortesía del agujero del baño.

EL BOSQUE

Regresa a la Casa Wish, esquivando a los perros que se crucen en tu camino. Si lo has intentado con la llave a cuestas, seguro que te has perdido en la niebla y no has podido avanzar; sin embargo, si la guardas en tu caja, podrás seguir la ruta sin problemas. Cuando llegues a la Casa Wish, emplea el agujero para regresar a la Habitación 302 y recoger la **Llave Oxidada Ensangrentada**. Regresa por el agujero del baño y mete la llave en la puerta de entrada a la Casa Wish. Entra con Jasper. A la izquierda del recibidor encontrarás una puerta cerrada; justo enfrente está el **Pedazo de Escritura Sagrada**. La puerta se abrirá, acércate y recoge el **Cartel de Fuente**. Entra por la puerta para regresar a la habitación 302 después de asistir a una escena de vídeo.

HABITACIÓN 302

Escucha las noticias que comentan en la radio y luego mira por la mirilla de la puerta principal; verás al superintendente intentando entrar en tu habitación. Acude a la caja de almacenaje y prepárate para pasar al siguiente tramo del juego.

Mira por la mirilla de la habitación 302.

Ahora ya puedes entrar en la Casa Wish.

Recoge la Leche con chocolate de la caja.

... y dásela al tipo de la Casa Wish.

Regresa por el agujero y recoge la llave.

Asistirás a un espectáculo truculento...

Finiquita al monstruo bicéfalo.


Lee el mensaje del tablón.


Gira la rueda que hay en la parte trasera.


Recoge las notas de los escritorios.

Parte 4: El Mundo de la Prisión Water

LA PRISIÓN WATER

Recoge la **Nota de Exploración** que hay en el suelo. Pasa a la sala de la derecha y encontrarás **Balas de Pistola** y algún que otro grafiti. Pasa al tipo que escapa de su celda y entra por la tercera puerta hasta dar con otra nota. Cuando hayas completado el circuito completo de celdas, sal por la puerta doble y llegarás a una estancia con dos puertas y un agujero que conduce a la habitación 302. Asegúrate de contar con una ranura libre en tu inventario y pasa por la puerta de la derecha. Baja por la escalerilla y pasa a los monstruos de la pared. De camino, encontrarás el **Medallón de Santo**; recógelo y pasa por la puerta del fondo. En la zona siguiente, baja hasta el final de la escalera y liquida a los murciélagos. Acércate al cartel que hay en mitad de la estancia y recoge la **Llave de la Salida de la Prisión Water**. Lee el mensaje del tablón para conseguir el **Mensaje de la Placa de Habitación de la Noria** y vuelve a subir por la escalera de caracol (en esta ocasión emplea las escalerillas). No olvides pulsar L2 para pasar al enfoque que se sitúa a tu espalda, de modo que puedas ver el ataque de los monstruos de la pared. Cruza la puerta que hay arriba y regresa a la habitación 302 si quieres sanar tus heridas.
Abre la otra puerta de la habitación con la Llave de la Salida de la Prisión Water. En el exterior del edificio, esquiva a los murciélagos y sube la escalera hasta llegar a una puerta doble. Entra y busca en todas las celdas hasta dar con una nota y un diario; sal y sube por la escalerilla al piso siguiente y entra de nuevo por la puerta doble. Avanza por el pasillo, explora todas las celdas y encontrarás uniformes en el suelo, una sala con un agujero, un **Diario de la Prisión**, unas cuantas **Balas de Pistola**, una nota y una cama ensangrentada en una habitación con otro agujero. En este tramo sufrirás el ataque de un monstruo de dos cabezas; dispárale unas cuantas veces con la pistola y reviéntale la cabeza cuando caiga. Sal y sube por la escalerilla a lo alto de la prisión; entra por la puerta. Dirígete a la parte trasera de la estructura central y gira la válvula; sal y baja por la escalerilla, pasa de nuevo por la puerta doble y accede a la zona en la que eliminaste al tipo de las dos cabezas. Gira a la izquierda y pasa por la segunda puerta de la derecha; salta por el agujero. En la sala inferior, repite el proceso (desde fuera estaba cerrada). Salta por el agujero que hay en dicha sala y accederás a una zona con DOS monstruos bicéfalos. Cuatro cabezas son mejor que una, de modo que no luches; huye. Sal por la puerta doble, gira a la derecha y abre la puerta doble. No la cruces: sube por la escalerilla que hay en el extremo opuesto. En la estancia superior, recoge el **Informe 1F de Vigilancia de la Sala** que hay sobre el escritorio. Echa un vistazo por las ventanas de observación y sube por la escalera. Recoge el **Informe 2F de Vigilancia de la Sala** que hay en el escritorio y mira de nuevo por todas las ventanas.
Ahora debes utilizar la válvula para alinear las celdas de las camas ensangrentadas y los agujeros. Debes colocar la celda de la cama ensangrentada a la derecha de la sombra de la escalera. Hecho esto, sube al tercer piso. Recoge la **Nota del Número Secreto** que hay en la pared y gira la válvula hasta que se active una escena de vídeo en la que verás cómo se libera el hombre atrapado. Sigue girando hasta que el agujero ensangrentado quede en línea con el resto (a la derecha de la escalera).
Baja por la escalerilla y verás otra escena de vídeo. Sal por la puerta doble del fondo y sube por la escalera. Sal al exterior y sube a la zona de celdas, la misma que has alineado con el resto: asegúrate de pasar a la correcta desde el mapa. Acto seguido, dispara a los Whitestools y sal por la puerta. Encontrarás una puerta cerrada que te impide avanzar, de modo que recoge el **Cartel de Vigilancia** que cuelga de la puerta e introduce el código extraído de la **Nota del Número Secreto**. Así acabará este tramo.

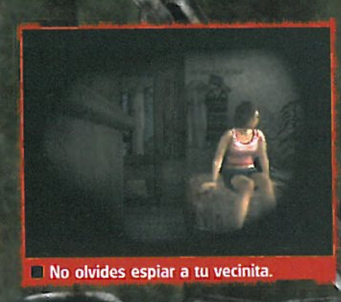
HABITACIÓN 302

De vuelta en la habitación 302, busca nuevos elementos para el álbum de recortes y espía otra vez a tu vecina. Coloca los objetos nuevos en la caja de almacenaje. A estas alturas deberías contar ya con el **Diario Rojo – 4 de Abril** y con el **Diario Rojo – 23 de Julio**. Entra en baño y verás que el agujero ha vuelto a crecer: crúzalo para pasar al tramo siguiente.


La cama ensangrentada es importante.


Entra en la estancia y tírate por el agujero.


Tienes más Recortes de Diario en la Habitación 302.


No olvides espiar a tu vecinita.



Intenta esquivar a los monstruos.

Recoge la espada y sal a toda pastilla.

Avanza tan rápido como puedas.

Machacalos hasta acabar con ellos.

Parte 5: El Mundo del Edificio

EL MUNDO DEL EDIFICIO

Avanza por el callejón y baja por la escalera. Esquiva a los monstruos y no pares de bajar hasta que se active una escena de vídeo. Liquida al monstruo que hay al lado de la puerta y crúzala. Avanza por el pasillo y pasa por la puerta, examina el fantasma sujeto al suelo y recoge la Llave del Fantasma. En su cadáver encontrarás la Espada de la Obediencia. Recógela y lárgate. Baja por la escalera y pasa por la puerta del fondo; recoge las Balas de Pistola que hay en las estanterías. Sigue avanzando y encontrarás un **Murciélago de Aluminio** y un Hierro 5. Pasa por el agujero para curarte o bien para almacenar objetos. Acto seguido, pasa por la siguiente puerta abierta. Baja por la escalera y abre la puerta que hay al final. Finiquita a los perros que te ataquen y, en las estanterías, busca las Llaves de los Deportes de Albert. Regresa a la zona del murciélago y el palo de golf y abre la puerta, crúzala y baja por la escalera. Esquiva a los monstruos y corre hacia la zona siguiente.

Toma el segundo ascensor y examina los botones. Escoge el superior para subir y avanza por el pasillo siguiente. Cuando llegues al final, recoge la Espada de la Obediencia y la Pala que hay en el suelo. Regresa al ascensor y pulsa el botón inferior para descender a la planta baja. Recoge las **Balas de Pistola** y regresa al ascensor; baja por la escalera. En la estancia que encuentres al fondo, recoge la Bebida Nutritiva y avanza por el sendero más pequeño. Avanza entre los whitestools y sube por la escalera que hay al fondo. Una vez en lo alto, corre a toda pastilla por el pasadizo. En la segunda zona puedes recoger una Cuña de Lanzamiento al lado de un cadáver para, acto seguido, proceder por la puerta. Baja por la escalera, cruza una puerta, baja otro tramo de escaleras y examina la silla para hacerte con un Hacha Oxidado. En la barra descubrirás la Nota del Camarero; a continuación, pasa por el agujero y accede a la habitación 302.

HABITACIÓN 302

Mira por la ventana de la habitación hacia arriba, a la izquierda, para ver el número de teléfono del bar. El código lo conforman los cuatro últimos dígitos de este número. Mete todo lo que te incomode en la caja de almacenamiento y regresa por el agujero del baño.

EL EDIFICIO

Introduce el código en el teclado de la puerta y entra. La escalera ha sido volada, de modo que corre hacia la puerta en la que podrás acabar el nivel. Te atacarán unos cuantos espíritus, pero deberías gozar de la fuerza necesaria, tras tu paso por la habitación, para sobrevivir. Intenta reservar las armas para más adelante. En la puerta que hay arriba, recoge el Cartel del Caos y entra. Se activará una escena de vídeo y acabará el tramo.

HABITACIÓN 302

Más de lo mismo; explora la puerta principal, mira por la mirilla y mete todo lo que te sobre en la caja. A continuación, entra en el baño y pasa al siguiente nivel.

Recoge las llaves de las estanterías.

Explora los pisos superior e inferior.

En este punto, corre a toda pastilla.

No volverás a probar nada frito.

Entra por la puerta de la izquierda.

Estudia los pósters rojos.

Necesita una mano de pintura, ¿no crees?

Parte 6: El Mundo del Apartamento

GALERÍA DE ARTE

Entra en la habitación 202 y encontrarás una galería de arte. Alguien ha dibujado a los residentes del edificio y ha redactado notas sobre cada uno. Además, cada vez que mires a los macabros perfiles, descubrirás interesantes pistas sobre sus personalidades.





Recoge el botiquín que hay sobre la cama.

EL APARTAMENTO

Entra en la habitación 301, acércate a la mesa y recoge el Diario de Mike y el Papel Rojo. Avanza por el pasillo y entra por la puerta de la izquierda (desde el punto de vista de la cámara); encontrarás el Artículo de Joseph. Examina los pósters rojos y recoge la Llave de la Taquilla 106 y la Llave del Superintendente. Sal y dirígete hacia la puerta de la habitación 302; saca el Papel Rojo y deslízalo bajo la puerta. Avanza hasta el final del pasillo, pasa por la puerta doble y habla con el tipo de la escalera para conseguir la Muñeca Raída.

Acto seguido, baja hasta el final de la escalera y emplea la Llave del Superintendente para abrir la habitación 105. ¡Este tipo es más desordenado que tú! Recoge el Papel Rojo y el Papel Rojo Rasgado de las cajas, además de las Llaves del Apartamento. Ahora podrás entrar en cualquier habitación excepto la 302 y la 303.

Dirígete a la habitación 302 y pasa el Papel Rojo y el Papel Rojo Rasgado bajo la puerta. Regresa al primer piso. En la habitación 106 encontrarás un Botiquín Portátil. Sal y avanza por el pasillo hasta la puerta doble que conduce a otro pasillo. Entra en la habitación 102 y liquida a todas las sanguijuelas: abre la nevera. Recoge el Papel Rojo Rasgado en el interior. Sal y busca Balas de Pistola en la habitación 101; sube al segundo piso y entra en la habitación 202 para recoger la **GALERÍA DE ARTE** y en la habitación 203 para hacerte con un aerosol contra bichos y con otro Papel Rojo.

En la habitación 203, pasa a la parte trasera y encontrarás una camisa sangrienta con un pedazo de Papel Rojo Rasgado en el bolsillo. En esta habitación encontrarás también un **Aerosol para Bichos**, pero como arma es bastante penoso.

Accede ahora a la habitación 205, recoge la Cinta «Skinned Mike» y sal en dirección a la habitación 207. Aquí encontrarás un palo Putter y el Revólver de Richard. Es más potente que la pistola, pero alberga menos balas.

A continuación sube al tercer piso y visita la habitación 304 para encontrar más Balas de Pistola. Visita por última vez la puerta de la 302 y mete los últimos pedazos de Papel rojo por debajo. A continuación, emplea el agujero para colarte en su interior.



Esta cinta es muy interesante.



En cama encontrarás la Llave de la Muñeca.

HABITACIÓN 302

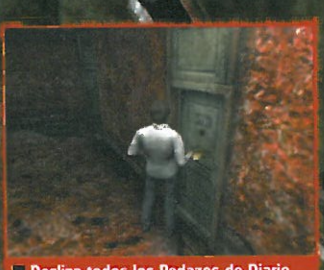
Acércate a la puerta principal y lee todas las notas que acabas de pasar por debajo. Una hace referencia a una llave que está escondida en la cama de tu apartamento. Dirígete al dormitorio y rebusca por la cámara hasta dar con la Llave de la Muñeca. Recógela y regresa al mundo exterior a través del baño.

EL APARTAMENTO

Dirígete a la puerta de la habitación 303; esquiva a cualquier persona o cosa que te ataque. Mete la Llave de la Muñeca en la habitación 303 para activar una sangrienta escena de vídeo con la que acabará este nivel del juego.



Me parece que llegas un poco tarde.



Desliza todos los Pedazos de Diario por debajo de tu puerta.

Lee todos los Pedazos de Diario.

El agujero es más grande que nunca.

La bebida está en la mesa de la esquina.

Recoge el botiquín en esta estancia.

Parte 7: El Mundo del Hospital

Pasa por la puerta que hay al lado del ascensor.

HABITACIÓN 302

Entra en el baño y descubrirás que el agujero de acceso a la siguiente dimensión está cerrado. Regresa a la puerta principal y encontrarás el Talismán Succubus y un pedazo de Diario Rojo. Entra en la lavandería y examina la marca de la pared, que parece un demonio. Coloca encima el Talismán Succubus. Ahora necesitas esos carteles que has ido recogiendo. Coloca el Cartel de Tentación en el agujero de la izquierda, el Cartel de Vigilancia en el agujero superior, el Cartel de Fuente en el agujero de la derecha y el Cartel del Caos en el agujero inferior. De este modo accederás a la zona siguiente, de modo que entra por el agujero.

PRIMER PISO DEL HOSPITAL

Cuando finalice la escena de vídeo, pasa por una puerta que queda a tu derecha y llegarás a una sala de urgencias. Recoge la Bebida Nutritiva y regresa a la zona principal. Elimina a los murciélagos (tendrás que pasar varias veces por aquí, y son una molestia continua), y recoge la Bolsa de Eileen. Entra en la sala que hay al lado de la de emergencias. Liquida a los pacientes mutantes y busca una Ampolla entre las estanterías. Recógela, lárgate, entra en la oficina y regresa a la zona desde la que empezaste. Puedes recoger un Cuchillo Cortapapel como arma, pero no sirve de mucho. Pasa por la otra puerta y busca en la habitación hasta dar con la Nota de la Enfermera. Acto seguido, echa un vistazo a la pizarra iluminada que tiene radiografías y fotos.

Cuando acabe la escena de vídeo, sal a la estancia principal y pasa a la siguiente sala de la izquierda, en la que encontrarás un agujero que te llevará de vuelta a la habitación 302. En la sala siguiente hay un Botiquín Portátil que deberías recoger. El ascensor está estropeado, de modo que sube por la escalera.

SEGUNDO PISO DEL HOSPITAL

Aquí no podemos ayudarte en exceso: las 22 habitaciones de este piso cambian de lugar de forma aleatoria cada vez que juegas la partida. Explóralas todas hasta que encuentres una Llave de Habitación de Hospital (darás con ellas mientras examinas la estatua de una serpiente). De esta forma se abrirá la única de las 22 puertas que está cerrada. Explora todas las habitaciones y descubrirás dos lotes de Balas de Pistola, dos Bebidas Nutritivas, un Hierro 4, unas cuantas Balas de Revólver y un Medallón de Santo. Cuando lo tengas todo, regresa al primer piso.

PRIMER PISO DEL HOSPITAL

Debes proteger a Eileen, puesto que es lenta y, si la abandonas, lo más probable es que la hieran. Dispara a los dos pacientes que procederán al ataque (pisotéalos para liquidarlos del todo) y entra en la habitación que contiene el

TÓCALA OTRA VEZ, SAM

De regreso en la Habitación 302, puedes sacar la Cinta «Skinned Mike» y ponerla en la radio que hay en el salón (en la estantería superior de la librería). Es la grabación de un suceso preocupante.

Pon la cinta en el equipo de música.

Desde luego, no es la canción de Los Lunnis.

Esquiva las sillas de ruedas de esta zona.

En una de las habitaciones encontrarás un medallón.

Ha tenido días mejores.

Liquida a estos pacientes.

Tu apartamento ha sido poseído.

No permitas que Eileen se aleje de ti.



Emplea la llave para entrar por la puerta.

¡Liquida a todos estos pacientes!



Esta escalera tiene una pinta terrorífica.

agujero negro que conduce a la habitación 302.

HABITACIÓN 302

Desenfunda el Medallón de Santo, porque tu apartamento está a punto de ser poseído. A partir de ahora, no te curarás de forma automática cada vez que regreses a este punto, de modo que los botiquines que has ido acumulando te vendrán de perlas ahora. Para que los fantasmas que han poseído tu hogar dejen de dañarte, puedes equiparte el Medallón de Santo hasta que se desvanezcan, o bien emplear Velas Sagradas en cuanto las encuentres. En la parte baja de la puerta encontrarás otro Recorte de Diario y una Llave Pequeña. Hay más archivos en la estantería, de modo que léelos y luego guarda la partida y regresa al hospital.

PRIMER PISO DEL HOSPITAL

Sube por la escalera hasta el segundo piso y llama al ascensor. Entra y finiquita al paciente del interior; baja de nuevo la escalera. Entra en el hueco que antes ocupaba el ascensor e introduce la Llave Pequeña en la puerta del fondo. Llegarás a una escalera, de modo que equipa la pistola y baja corriendo la escalera; finiquita a los tres pacientes que hay al final. Debes actuar con rapidez, o Eileen te pillará y resultará herida. Cuando los pacientes estén muertos, pasa por la puerta.

ESCALERA DE CARACOL DESCONOCIDA

Baja por la escalera de caracol y, al cabo de un tramo corto, encontrarás una rama que conduce



Emplea el portal para guardar.

a un agujero. Regresa a la habitación 302 y guarda la partida, vuelve y sigue bajando por la escalera. Pasa por la puerta que hay al final y llegarás al tramo siguiente.

Parte 8: Regreso al Metro

EL METRO

Recoge una Vela Sagrada de las estanterías. Abre la puerta de la derecha para regresar a un pasillo que te sonará. En lugar de perros, la zona está plagada ahora de monos. Apártalos de tu camino y dirígete de cabeza a los lavabos de señoras, lugar en el que podrás emplear el agujero para regresar a la habitación 302.

HABITACIÓN 302

Emplea la Vela Sagrada para deshacerte de los espíritus y, a continuación, dirígete a la puerta principal para dar con un Pedazo de Diario Rojo y la Carta del Niño, la cual contiene también ala Llave de Juguete. Saca las Monedas para la Línea de Lynch Street de tu caja de almacenaje, y también una Espada de Obediencia.

Cuando tengas ambas cosas, regresa al metro por el agujero de la lavandería.

METRO

Sal hacia la izquierda y cruza la puerta. Te atacará una fantasma (que se parece a la de *The Ring*, ¡en serio!). No malgastes balas; emplea un arma de combate cuerpo a cuerpo para luchar con ella. Cuando haya caído, intenta emplear la Espada de Obediencia para clavarla al suelo. Si no lo consigues, este fantasma continuará dándote la tabarra más adelante; en este caso, mantén la Espada de Obediencia en tu inventario para clavarla en el suelo en la próxima ocasión que tengas.

Utiliza la Moneda de la Línea de Lynch Street para

Recoge la vela sagrada que hay en la estantería.



Por este agujero puedes volver a la habitación 302.

La vela repelerá a cualquier espíritu maligno.

Un enemigo terrible te espera...

■ Entra en la estación de Lynch Street.

■ Propina una buena tunda a los perros.

■ Limpia la moneda sucia en la pica.

acceder de nuevo al metro y baja por la escalera. Una vez abajo, entra en la sala de la izquierda y liquida a dos perros. Recoge la **Bebida Nutritiva** y examina los cadáveres para recoger una **Fusta** (arma que irá mejor a Eileen). También encontrarás una **Bebida Nutritiva** por la misma zona. Deshaz lo andado y baja de nuevo al metro por la escalera. Gira a la derecha y entra en el primer vagón. Emplea la **Llave de Juguete** para abrir la caja roja. Recoge la **Moneda Sucia** de su interior, y sigue nuestro **MAPA** para salir del tren. Avanza hasta el extremo del andén y sal por el agujero.

HABITACIÓN 302

No estaría de más guardar la partida y hacer acopio de armas nuevas. No olvides tampoco encender una vela o pertrecharte el Medallón de Santo para repeler a los espíritus malignos. Dirígete a la cocina y lava la **Moneda Sucia** en la pica para encontrar la **Moneda de 15**. Métela en tu inventario y regresa al metro.

METRO

Deshaz lo andado por el tren y dirígete a la máquina expendedora. Emplea la **Moneda de 15** para conseguir la **Llave de la Escena del Crimen**. Regresa al otro extremo del tren y recoge el **Botiquín Portátil** que hay sobre la escalerilla cercana. Regresa a la sala en la que luce el agujero de vuelta a la habitación 302 y baja por la escalera. Toma el camino del medio y esquiva a los fantasmas; pasa por la puerta del fondo. Sube por la escalera mecánica y esquiva a los monstruos que emergen de la pared una vez más. Una vez arriba, explora la zona que queda a la izquierda de la escalera para liquidar a un perro y recoger una **Bebida Nutritiva**. Sube por la escalera y recoge el **Ticket Cynthia**; abre la puerta de la sala en la que encontraste su cuerpo la última vez. Descubrirás una **Manilla de Tren**, de modo que recógela y emplea el ticket de Cynthia para salir por el torniquete del metro. Emplea el mismo ticket para entrar por Lynch Street y acceder a dicha estación. Regresa a la sala del agujero para encontrarte de nuevo con Eileen. Regresa a los torniquetes y entra en la Línea de King Street. Sube a la escalera mecánica y protege a Eileen de los monstruos de la pared a toda costa. Aléjate de ella y lucha antes de que se acerque demasiado.

Una vez abajo, entra en el primer tren y emplea la manilla del tren. Gracias a ella podrás desplazar un tanto al convoy. Sal y entra en el vagón hasta dar con un tramo accesible nuevo. Entra y baja por la escalera. Recoge la **Espada de Obediencia** que hay al final y, cuando se acabe la escena de vídeo, entra por la puerta.

LA ESCALERA DE CARACOL

Emplea el agujero que hay a mitad de camino para regresar a la habitación 302 y guardar/sanar si es necesario. Acto seguido, sigue bajando por la escalera y cruza la puerta.

■ Recoge el botiquín en la escalera.

■ Emplea la maneta del tren en la cabina del piloto.

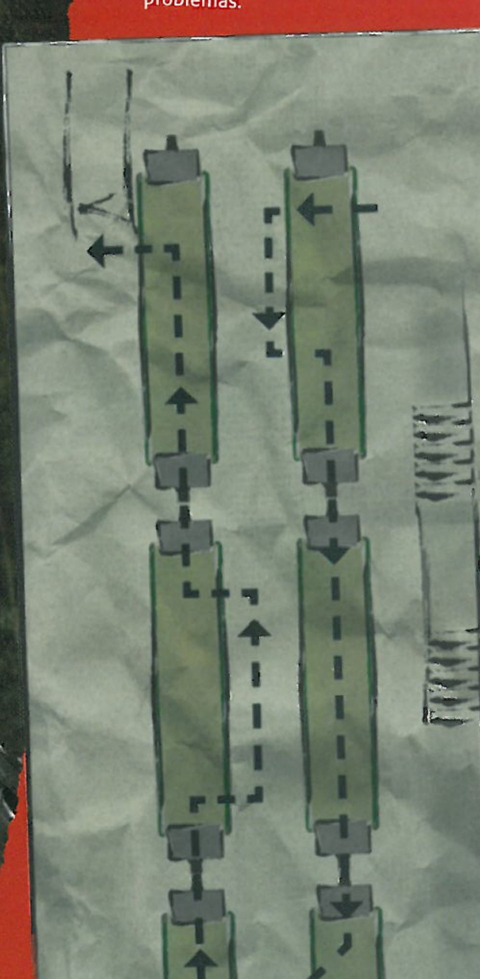
■ Mete la moneda en esta máquina expendedora.

■ La escena del crimen es tétrica.

■ Cruza esta puerta ¡A TODA PASTILLA!

POR EL TREN

Cuando pases al interior del tren, sigue la ruta que indicamos en nuestra guía para conseguir atravesarlo sin problemas.



Recoge la antorcha de la esquina.



En los pozos encontrarás las piezas de la muñeca.



Intenta esquivar los animales, si puedes.

Reconstruye la muñeca con las partes que vayas encontrando.

Parte 9: De Vuelta en el Bosque

EL BOSQUE

Para empezar, echa un vistazo en el extremo más alejado del cementerio y encontrarás una Antorcha. Equípala y enciéndela. Sal por la puerta doble. El lugar estará plagado de enemigos; puedes derrotarlos, pero aconsejamos que salgas a la carrera hacia el pozo. Encontrarás una Cabeza de Muñeca en su interior, y una Bebida Nutritiva al lado, detrás de una farola. Recoge ambos objetos y cruza la zona hasta el extremo opuesto.

Elimina a los perros y sigue corriendo hasta llegar a la Casa Wish. Ha conocido días mejores, pero busca entre los restos derruidos una Vela Sagrada, que te irá de perlas más adelante. También encontrarás la Nota Quemada de Jasper en el suelo. En la silla de ruedas del centro encontrarás el Texto de la Muñeca de la Silla de Ruedas, el cual te encarga la misión de encontrar las cinco partes de su cuerpo (están escondidas en los distintos pozos de la zona). Ya tienes la cabeza, de modo que pégala al cuerpo que hay en la silla de ruedas. Supera los restos en llamas y entra por la puerta que hay al otro lado (a la izquierda de la pared del agujero). Pasa del pozo, ya que a estas alturas seguro que tu antorcha ya se ha apagado; corre hacia el final de la zona. Encontrarás una Bebida Nutritiva, un Medallón con Emblema y el Pico de la Desesperación y, detrás de todo esto, una Llama Sagrada en la que puedes encender la antorcha. Hazlo y regresa al pozo, en el que encontrarás la Pierna Derecha de la Muñeca. Regresa a la silla de ruedas y pega la pierna; lárgate por la salida que hay justo enfrente del lugar por el que entraste la primera vez. Corre hacia el final de la zona y recoge las Balas Plateadas que hay en la zona del árbol. A continuación, pasa por las puertas del fondo. Enciende de nuevo la antorcha, examina el pozo y encontrarás la Pierna Izquierda de la Muñeca. También encontrarás una Bebida Nutritiva. Regresa a la Casa Wish y pega la pierna. A continuación, pasa por la última puerta.

Cruza los dos primeros tramos y enciende la antorcha en el tercero. Regresa a la segunda zona (la que acabas de dejar) y explora el pozo para conseguir el Brazo Izquierdo de la Muñeca. Regresa a la zona en la que encendiste la antorcha, crúzala a la carrera, y cruza también la zona siguiente. En la próxima zona, recoge una Bebida Nutritiva mientras atraviesas el edificio, el cual estará plagado de monstruos. En el sector siguiente puedes encender la antorcha. Pasa una puerta más, busca el último pozo y recoge el Brazo Derecho de la Muñeca.

Regresa a la Casa Wish y coloca la última pieza del cuerpo de la muñeca. Se echará hacia atrás y aparecerá una escalera descendente. Baja y examina el altar, en el que encontrarás el Descenso de la Madre Santa – Los 21 Sacramentos. Acércate a la puerta del fondo e inserta el Medallón Con Emblema. Sal con Eileen a tu lado.

LA ESCALERA DE CARACOL

Como siempre, baja por la escalera y regresa a la habitación 302 si te apetece guardar (vale la pena echar un vistazo para leer los retales de información y deshacerte de la antorcha). Entra por la puerta que encontrarás al fondo para finalizar este tramo del juego.

ESTO ESTA QUE ARDE

Si te cuesta conseguir que la antorcha se mantenga en llamas el tiempo imprescindible para dar con todos los pozos, emplea el agujero de la Casa Wish para regresar a la habitación 302. Entra en la sala de la lavadora y examina la lata de aceite que hay en el suelo. Equípate la antorcha y la empaparás en aceite, de modo que durará más rato.

Empapa La antorcha en aceite y te durará mucho más.

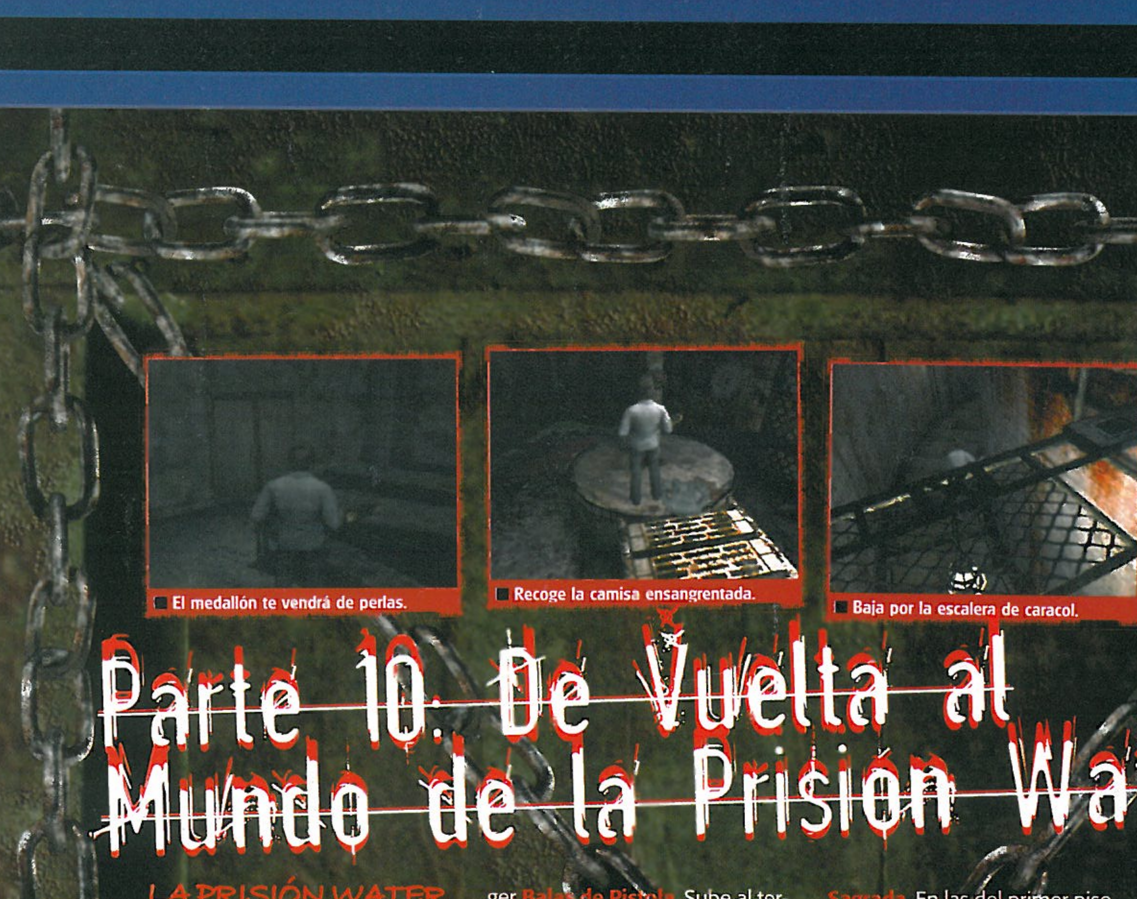
Esta es la última puerta que debieras cruzar.



Cruza la zona del edificio.

Mete el medallón por la puerta.

Al final de la escalera, pasa por la puerta.



El medallón te vendrá de perlas.

Recoge la camisa ensangrentada.

Baja por la escalera de caracol.

Parte 10. De Vuelta al Mundo de la Prisión Water

LA PRISIÓN WATER

Sal de la zona del ascensor y, con toda probabilidad, el tipo del abrigo te atacará. Derrótalo y baja por la rampa en espiral que hay en el exterior de la torre (Eileen no puede bajar por la escalera). La primera puerta doble oculta a unos cuantos monstruos, y en las estancias posteriores encontrarás Balas de Pistola, una Bebida Nutritiva y una Vela Sagrada. Recoge todos estos objetos, si te apetece, y entra en la celda de la cama sanguinolenta y el agujero; salta por el agujero para llegar hasta la cocina (es la estancia ubicada a la una en punto en el mapa, si miras en el inventario). Pasa por la puerta más cercana y encontrarás la Camisa del Prisionero. Regresa a la cocina.
Pasa por los zarcillos de los monstruos que hay al fondo y encontrarás un Medallón de Santo y una Bebida Nutritiva. Pasa por la puerta doble a la ducha, lugar en el que podrás recoger Balas de Pistola. Sube al tercer piso y encontrarás la Porra de Eileen. Acto seguido, baja al sótano. Pasa por la puerta doble de acceso a la zona de la escalera de caracol, y pasa por el agujero a la habitación 302.

HABITACIÓN 302

Como siempre, estudia los nuevos Pedazos de Diario y deposita cualquier objeto innecesario en la caja. Procura llevar contigo, como mínimo, una Espada de Obediencia. Hecho esto, entra en el baño y empapa la camisa en la bañera ensangrentada para leer el mensaje (la Nota De la Camisa Ensangrentada del Prisionero). Regresa a la prisión por el agujero de la sala de la lavadora.

LA PRISIÓN WATER

Si te apetece, puedes explorar las celdas del segundo piso para recoger Balas de Pistola, una Espada de Obediencia y una Vela Sagrada. En las del primer piso encontrarás Balas de Pistola, una Bebida Nutritiva y una Vela Sagrada. Sea como fuere, debes liquidar a Andrew De Salvo en la escalera; para ello, lee atentamente el recuadro de la derecha. Cuando tengas la Llave del Generador de la Sala de Agua, regresa por el exterior del edificio al tercer piso y únete a Eileen. Devuélvela a la escalera de caracol y liquida a los zarcillos tambaleantes. En la sala de la noria que hay al fondo, mete la llave en la puerta (y recoge el Botiquín Portátil que hay al lado del agujero).
En la sala siguiente debes combatir contra SEIS monstruos de dos cabezas. Las pistolas van de perlas, pero también debieras dotar de arma a Eileen para que preste un poco de ayuda. Cuando hayas matado a los seis, sal por la puerta más alejada para finalizar este nivel.

LA ESCALERA DE CARACOL

Como siempre, emplea el portal que hay en la bajada de la escalera para guardar y rearmarte. Resulta de vital importancia que dispongas de una Espada de Obediencia en tu inventario antes de regresar y salir por la puerta del fondo. En caso contrario podrás sobrevivir, pero te resultará harto más difícil.

Recoge el botiquín.

Ten cuidado con los monstruos bicéfalos.

ANDREW DE SALVO

En esta batalla, emplea la pala. De Salvo flota aquí y allá, de modo que acércate y golpea antes de retirarte a lugar seguro. Mientras lo hace, puede que se desdoble, en cuyo caso deberás ATIZARLE a toda pastilla si quieres succionarle la energía antes de que te propine una buena tunda. No estaría de más disponer de un Medallón de Santo durante la batalla, por si las moscas. Cuando haya caído, pisotéalo y emplea la Espada de Obediencia para clavarlo al suelo. De esta forma, conseguirás la Llave del Generador de la Sala de Agua.





¡Liquida a los perros a toda prisa!


Coloca las velas sobre el pastel.


Sal del apartamento por la puerta principal.

Parte 11. Regreso al Mundo del Edificio

RICHARD BRAINTREE

No vale la pena malgastar munición con este fantasma, ya que puedes liquidarlo con un arma de combate cuerpo a cuerpo como puede ser la pala. Golpéale unas cuantas veces, pero ten cuidado con su habilidad teletransportadora. Puede aparecer repentinamente a tu espalda, de modo que debes actuar con rapidez pero sin malgastar las balas. Mejor le atizas de lo lindo con la pala. Cuando haya caído, aséstale un tajo con la Espada de Obediencia para despejar la zona y dejar a Eileen atrás mientras continúas sin tener que preocuparte por ella.




Recoge la jaula de la tienda de mascotas.

EL EDIFICIO

Entra en la habitación y recoge los **Recuerdos** del suelo. Acto seguido te atacará **RICHARD BRAINTREE**, de modo que transfórmalo en pulpa de fantasma. Si recibes muchos daños durante este combate, regresa a la habitación 302 por el agujero en busca de remedios médicos (además, tienes una **Bebida Nutritiva** en un rincón de esta zona. Cuando estés preparado, dirígete al ascensor y pulsa el último botón. Avanza por el camino y encontrarás tres monos y algunas **Balas de Revólver**, regresa y pasa por la puerta que hay al otro lado del ascensor para salir al exterior y mata a dos perros y recoge una **Bebida Nutritiva**. Toma la escalera para acceder a la Tienda de Deportes, lugar en el que encontrarás un palo **Madera 1**, y unas cuantas **Velas de Pastel** en el bar. Pasa por la puerta que hay al lado del agujero, recoge una **Vela Sagrada** y sal por la otra puerta. Cruza el callejón y sube por la escalera hasta que llegues a un dormitorio en el que hay un pastel. Coloca las Velas de Pastel en el pastel y recoge el **Gato Disecado** antes de pasar por la otra puerta.

Mata unos cuantos perros más y sigue por la escalera hasta dar con una **Bebida Nutritiva**. El coche de la sala siguiente alberga unas cuantas **Balas de Revólver**; también hay una **Vela Sagrada** en el suelo. Sigue avanzando hasta llegar a un callejón largo y encontrarás al **Conductor**; regresa a la Tienda de Deportes.

Pasa por la puerta que conduce a la Tienda de Mascotas. Cuando estés en el interior, busca una jaula vacía para meter al Gato Disecado. Tendrás que esquivar a los espíritus, de modo que actúa a toda pastilla y sal por la otra puerta; baja por la escalera y entra por la puerta del fondo.

Recoge las **Balas de Pistola** que hay en la sala revuelta y luego vuelve a subir por la escalera antes de que los murciélagos te hieran en exceso. Regresa hasta el ascensor y pulsa el botón del último piso inferior. En la zona exterior hay una **Vela Sagrada**; recógela y vuelve al interior. Baja por la escalera. Llegarás a las duchas y allí podrás masacrar a los zarcillos y encontrar una **Bola Blanca**. Sube por la escalera y entra en un callejón. Entra y dará inicio una escena de vídeo.

Cuando finalice, recoge el **Botiquín Portátil** que hay al lado de la valla y crúzala para dar con una **Pelota de Voleibol** y un **Medallón de Santo** frente a la puerta. Cruza la puerta, baja la escalera y cruza otra puerta más. Gira a la izquierda para recoger una **Vela Sagrada** y baja otro tramo de escalera. Entra por la tercera puerta y llegarás al bar. Coloca la Bola Blanca en la mesa de billar y explora la barra para recoger la **Nota del Último Camarero**. Regresa a la habitación 302 por el agujero.

HABITACIÓN 302

Estudias los **Recortes de Diario** y entra en el dormitorio. Mira por la ventana de nuevo y encontrarás el número de teléfono del bar. Márcalo en el teléfono y recibirás un mensaje según el cual el número ya no está disponible, pero que te brindará el nuevo núme-

Marca el número del bar.


Coloca la bola blanca sobre esta mesa.


Regresa y toma a Eileen.

Cárgate a los monos a toda prisa.

Emplea el agujero para guardar la partida.

Cruza la puerta del fondo.

ro. Anótalo y regresa al bar por el agujero de la sala de la lavadora.

EL EDIFICIO

Introduce el nuevo código en el panel para abrir las puertas. Ahora debes regresar con Eileen, pero en esta ocasión tendrás que llevarla contigo. Cuando pases por la Tienda de Deportes, mete la Pelota de Voleibol en la cesta. En la tienda de mascotas, dirígete a la sala revuelta y entra por la puerta del reloj. Baja por la escalera, esquivando a los fantasmas, y entra en la habitación del fondo. En este nuevo camino encontrarás a cuatro monos y a un perro: liquídalos, quédate con las armas de los monos, y no te olvides de la Bebida Nutritiva. Entra por la última puerta y, en el callejón siguiente, acércate a la puerta que hay al lado de la escalera. Mata al mono del bar y a cualquier otro monstruo, e introduce el código nuevo en la puerta. Baja hasta el fondo, esquivando o matando a los espíritus que te ataquen. Recoge el Botiquín Portátil que hay al final de la escalera y, detrás de la puerta del fondo, prepárate para batallar contra unos cuantos **MONSTRUOS DE LA PARED**. Cuando finalice la batalla, pasa por la puerta siguiente.

LA ESCALERA DE CARACOL

Baja hasta el fondo y abre la puerta; entrarás en una versión alternativa de tu habitación. Recoge el Diario del Superintendente (Hombre del Abrigo) y entra por la próxima puerta para dar con otra versión de la habitación 302.

MONSTRUOS DE LA PARED

Todos estos monstruos, para vivir, dependen de un solo monstruo jefe. Si los vas liquidando de uno en uno precisarás mucho tiempo, de modo que empieza asestando un simple golpe a cada uno: si TODOS ellos se duelen de la misma zona mientras pegas a uno, habrás encontrado al jefe. En ese momento, machácalo hasta que muera. Si el resto de monstruos no reacciona, pasa del monstruo en cuestión y ve a por el siguiente. Cuando hayas encontrado y liquidado al jefe, el resto morirá y podrás salir de la estancia.

Golpea a los monstruos de uno en uno.

Parte 12: Habitación 302 del Pasado

HABITACIÓN 302 DEL PASADO

Si te falta algún Recorte de Diario, los encontrarás al entrar en tu apartamento; algunos están en el dormitorio y el resto en el salón, además del Viejo Álbum de Fotos y el Tomo Carmesí. Si sigues la historia a medida que se va desarrollando, te apetecerá leerlos para ponerte al día de la trama. Cuando hayas recogido todos los pedazos, entra en el salón y habla con Joseph Schreiber.
Cuando finalice la escena de vídeo, baja por el pasillo que hay entre la habitación y el baño para recoger El Pico de la Esperanza. Entra en el baño y emplea el agujero para regresar al presente.

HABITACIÓN 302 DEL PRESENTE

Sal del dormitorio y acércate a la pared en la que encontraste el Pico de la Esperanza en el apartamento anterior. Utiliza aquí el Pico y descubrirás una habitación secreta que contiene un cuerpo. Examínalo y busca en el bolsillo del abrigo de Walter para conseguir las Llaves de Liberación. Por si acaso, saca todas las balas y el equipo vital que te quede en la caja y guarda la partida. Tampoco estaría de más echar un vistazo rápido a la última página de esta guía para descubrir información sobre los finales del juego. Hecho esto, dirígete a la puerta frontal y mete las llaves en las cadenas para escapar.

Es la habitación 302 del pasado.

Recoge los objetos del salón.

Recoge el pico de la pared.



Busca a Walter para dar con las llaves.



Este hotel es más loco que el de los Hermanos Marx.



Liquida a los monstruos y luego sube por la escalera.



Pasa por el agujero de la pared.

Parte 13. Habitación 302 Exterior

LA SANACIÓN DE EILEEN

Cuando finalice la escena de vídeo en el rellano del primer piso, cuando regreses a la habitación 105 desencadenada, intenta colocar a Eileen en el centro del suelo. Enciende una **Vela Sagrada** a su lado y, cuando se desvanezca, verás cómo sus marcas empiezan a desaparecer. ANTES DE QUE SE DESVANEZCA DEL TODO, corre de vuelta hacia la habitación 105 para activar otra escena de vídeo. Las marcas rojas de Eileen habrán desaparecido en esta escena, e iniciará la batalla final con una energía de armas tomar.



Los pasillos también están plagados de monstruos.

REGRESO A LOS APARTAMENTOS

De inmediato notarás que aquí hay algo que no anda bien. Y para empeorar la cosa, tardarás un buen rato en llegar a tu destino, ya que muchas zonas son inaccesibles. Pero así es la vida. O, como mínimo, así es la vida después de la vida.

Lleva a Eileen a la habitación 301 y recoge el **Medallón de Santo** que hay en la jaula. Baja al piso inferior, entra en la habitación 201 y recoge la **Bebida Nutritiva**, pero ten cuidado con los monstruos. Sal de la habitación 201 y entra en la habitación 202. En un agujero que hay al lado de los cuadros encontrarás una **Espada de Obediencia**. Recógela y entra en el agujero para acceder a la habitación 203. Si todavía no tienes al fantasma de pelo largo que apareció por vez primera en el metro, ahora es la mejor ocasión. Sal y entra en la habitación 204, en la que encontrarás una **Bebida Nutritiva** antes de salir.

Te atacarán unos pacientes muy desagradables, sal del embrollo lo mejor que puedas. Procura que no te hieran mientras pisoteas a los enemigos caídos; si logras escapar antes de liquidarlos a todos, mejor que mejor. Sal al pasillo y entra en la habitación 205 para hacerte con otra **Bebida Nutritiva**. Dirígete a la habitación 206 y al Hombre del Abrigo para llegar al agujero de la pared; recoge las **Balas de Pistola** de la habitación 207. Si pasaste por alto el **Revólver de Richard** en la ocasión anterior, lo encontrarás en esta silla. Sal y baja a la habitación 107, en la que podrás conseguir otra **Bebida Nutritiva**. En la habitación 106 hay una **Vela Sagrada**, un **Botiquín Portátil** (¡Sí!) y una **Ampolla** (¡DOBLE SÍ!)

La habitación 105 está encadenada, de modo que cruza el pasillo del primer piso. Habla con la fantasmagórica figura colgada y una de las cadenas de la habitación 105 caerá. Dirígete al fondo del pasillo y vuelve a hablar con el fantasma. Caerá otra cadena. Entra en la habitación 104 para recoger un **Botiquín Portátil**, acércate a la figura colgada de la jaula para que sólo queden tres cadenas más. En la habitación 103, liquida a los monstruos (y, de paso, recoge una **Bebida Nutritiva**) y habla con otra figura colgada. ¡Ya sólo quedan dos cadenas!

En la habitación 102 hay otra **Bebida Nutritiva** y un colgado más con el que puedes charlas, de modo que sólo una cadena te separe de la batalla final. Podrás deshacerte de ella por cortesía de la habitación 101 y del colgado que hay en una de las jaulas. Cuando desaparezca la última cadena, busca **Balas de Pistola** en la habitación 101. Regresa a la habitación 105, pero no te pierdas el truco que publicamos a la izquierda y que puedes probar en el pasillo del primer piso después de la escena de vídeo. De vuelta en la habitación 105, recoge el **Cordón Umbilical** y regresa a la habitación 302. Pero ándate con ojo, porque deberás enfrentarte a un montón de monstruos.



Los colgados tienen la respuesta.

Intenta que Eileen sufra el menor daño posible.

No te pases con las tiritas, cariño.

¡Por fin vuelves a la habitación 302!


Emplea velas sagradas para exorcizar a los demonios.

No olvides exorcizar tus zapatos.

Vuelve a meterte por el dichoso agujero.

Parte 14: La Batalla Final

HABITACIÓN 302

Resulta esencial preparar esta batalla de la manera adecuada, casi tanto como echar una vistaza a los diferentes finales que presentamos en la página NN de esta misma guía. Guarda la partida antes que nada, por si acaso mueres, para que puedas iniciar desde aquí para disfrutar de todos los posibles finales y no descubrir que has perdido el tiempo atravesando todo el edificio.
Lee el Tomo Carmesí para obtener unos cuantos datos, por si acaso sigues la historia, y prepárate para la batalla. Lo que lleves en tu inventario depende de ti, pero te sugerimos dos propuestas: está la opción rápida pero peligrosa, o la lenta pero segura. En cualquiera de los dos casos debieras esperar curándote a tope, de modo que emplea todas las **Bebidas Nutritivas** que te queden.
A continuación, en caso de la técnica rápida pero peligrosa, desenfunda el Cordón Umbilical, la pala y la Ampolla. Si prefieres la opción lenta pero segura, debieras cargar los mismos objetos, pero añadiendo la pistola (o el revólver, si es que lo tienes) y unas cuantas balas, además de un par o tres de objetos de sanación (cuanto más fuertes sean, mejor).
Emplea las **Velas Sagradas** para despejar la sala de demonios (si te apetece, estudia primero la guía de finales), y luego entra en la sala secreta ocupada por los restos de Walter. Desciende a la sala roja y pasa por el agujero para afrontar la batalla final con Walter Sullivan. ¡No va a ser tarea fácil!


Con una pistola la vida es más sencilla.

Cruza la estancia roja.

Cuantas menos cosas lleves, más rápido irás.

WALTER SULLIVAN

Para empezar, Walter es invencible, de modo que no pierdas tiempo ni balas con ataques estériles. Lo que debes hacer es correr hacia el monstruo y emplear el Cordón Umbilical. De esta forma lo derribarás, aunque ni así puedes herirlo.
Verás que hay ocho cuerpos repartidos por la zona, cuatro a la izquierda y cuatro a la derecha. Todos están atravesados por lanzas, y necesitas dichas lanzas para dañar al monstruo. Coge tantas como puedas (si has optado por la ruta rápida, podrás conseguir las ocho de una tacada; en caso contrario, precisarás más intentos). Cuando tu inventario esté repleto de lanzas, corre hacia el monstruo y clávaselas. Repite el proceso tantas veces como sea necesario hasta que las ocho lanzas estén bien clavadas en el monstruo. A partir de este momento, la inmortalidad de Walter quedará en entredicho, y comenzará a ser vulnerables a tus ataques. Si dispones de una pistola de cualquier tipo, llega la hora de desenfundarla, sobre todo con las balas de plata que te queden.
Cuando te quedes sin munición, agarra la pala y ataca con ella. No hay tácticas especiales para la refriega cuerpo a cuerpo de esta batalla, lo único que te aconsejamos es que te cubras siempre que puedas. Si logras asestar unos cuantos golpes, Walter contraatacará con un asalto giratorio que te provocará grandes heridas y te lanzará por los aires, de modo que da un paso atrás en cuanto asestes dos o tres golpes para no sufrir males mayores a posteriori. De hecho, con esta técnica acelerarás la batalla, ya que el ataque de Walter te manda muy lejos y reduce tanto el tiempo como tu energía en cada ocasión.
Cuando la energía de Walter llegue a cero, relájate y disfruta de cualquiera de los cuatro finales que hayas activado.


Clava las lanzas en el monstruo.


Cuantos menos objetos lleves, mejor.

Atiza a Walter con la pala siempre que puedas.

La Gran Final

FINAL 1 21 SACRAMENTOS

Este es el final que obtendrás si no despejaste la habitación 302 por completo de demonios y no conseguiste salvar la vida de Eileen en la batalla final contra Walter Sullivan. La muerte de Eileen hace que las maléficas ambiciones de Walter se cumplan: Henry se derrumbará en el suelo, y será poseído por los demonios. Veremos al joven Walter sentado en la habitación 302, por fin, tras completar su agotadora y estéril aventura. Al día siguiente, se encuentran cinco cuerpos, además de a la malherida Eileen Galván, quien fenece al cabo de unos días en el hospital. En la habitación 302 encuentran un cuerpo más, mutilado de tal forma que resulta irreconocible. Solo puede ser el bueno de Henry…

FINAL 2 LA MUERTE DE EILEEN

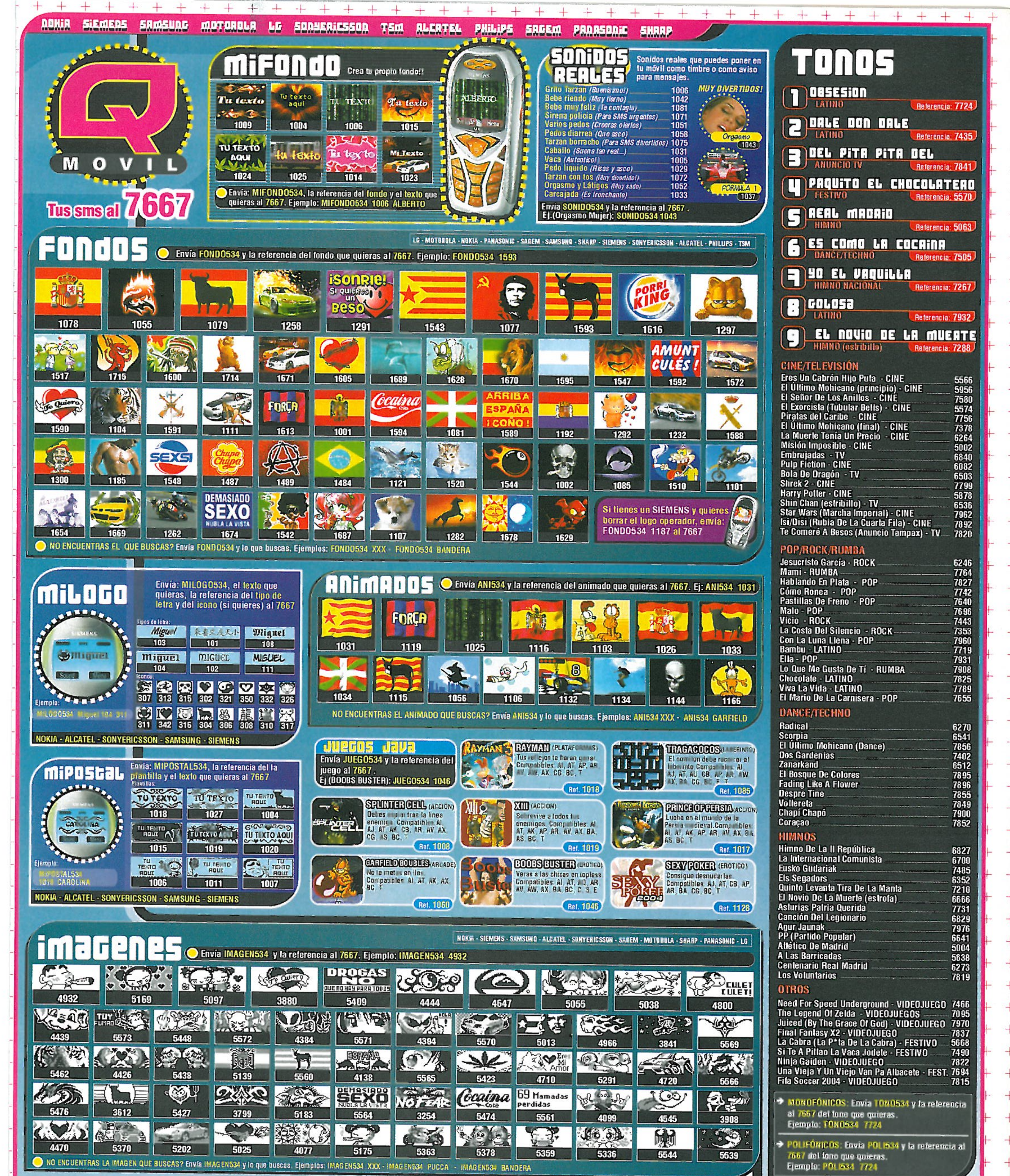
Para ver este final tienes que acabar con todos los demonios de la habitación 302, pero no salvar la vida de Eileen en la batalla final. El final muestra al joven Walter, todavía incapaz de entrar en la habitación 302 antes de que Henry despierte en su propia cama. Estará sano y salvo, pero por la radio oirá la terrible noticia: han encontrado cinco cadáveres, y Eileen Galván ha muerto en el hospital.

FINAL 3 MADRE

He aquí el final que verás si no consigues liquidar a todos los demonios de la habitación 302 pero salvas el pellejo de Eileen en la batalla final. Eileen sufre heridas gravísimas tras su enfrentamiento con la muerte, pero es trasladada a toda prisa al hospital, donde se recupera e fibroma a Henry que puede regresar a Ashfield Heights. Pero Henry no ha tenido tanta suerte; su habitación ha sido tomada por los demonios y lo más probable es que su seguro no cubra este tipo de siniestro. Tenemos que conformarnos, pues, con un final feliz a medias.

FINAL 4 HUIDA

Este es el final al que todo el mundo aspira, y para disfrutarlo hay que eliminar a todos los demonios de la habitación 302 Y salvar la vida de Eileen en la última batalla. De este modo, el joven Walter no conseguirá entrar en la habitación 302, la cual quedará libre de demonios por los restos, y Eileen se recuperará por completo tras una breve estancia en el hospital. Incluso el agrio de Henry conseguirá esbozar una sonrisa ante un final tan feliz. Si es este el final que has visto, ya puedes sentarte y regocijarte por tu destreza con *Silent Hill 4*



Para pedir un servicio multimedia (Fondos, Animados, Polifónicos, Juegos Java y Sonidos Reales) tu móvil debe estar configurado para Wap. Infórmate en tu operador (Vodafone, Movistar, Amena, etc...). Comprueba por favor antes de encargar uno de nuestros servicio si tú móvil es compatible en: www.teamovil.es/movilescompatibles

Moviles Compatibles Para Juegos Java: NOKIA 3100 (AI); SIEMENS M55 (AJ); NOKIA 6100 (AT); NOKIA 3200 (AK); SIEMENS C60 (AU); SIEMENS MC60 (CB); SONYERICSSON T610 (AP); NOKIA 3510I (AR); MOTOROLA V525M (AV); NOKIA 7250I (AW); NOKIA 6600 (AX); SONYERICSSON Z600 (BA); SAMSUNG E600 (P); SIEMENS S55 (CG); MOTOROLA V300 (AS); NOKIA 7210 (BC); MOTOROLA C550 (E); NOKIA 6610 (T). Copyright juegos: 1046 (3 Sms): © Artema, S.I.; 1008 (5 Sms): © 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft And The Gameloft Logo Are Trademarks Of Gameloft In The Us, 1060 (3 Sms) And/or Other Countries. Rayman, Splinter Cell, Sam Fisher, Ubi Soft And The Ubi Soft Logo Are Registered Trademarks Of Ubi Soft Entertainment In The Us And/or Other Countries.; 1018 (5 Sms), 1019 (5 Sms), 1128 (5 Sms): © 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft And The Gameloft Logo Are Trademarks Of Gameloft In The Us And/or Other Countries. Rayman, Splinter Cell, Sam Fisher, Ubi Soft And The Ubi Soft Logo Are Registered Trademarks Of Ubi Soft Entertainment In The Us And/or Other Countries.; 1085 (3 Sms): © M-solutions; 1017 (5 Sms): © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince Of Persia Is A Trademark Of Jordan Mechner Used Under License By Gameloft. Based On Jordan Mechners Prince Of Persia.; Resto: © Teamovil, S.I.

Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38 (Horario de oficina). Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea. Coste mensaje Movistar 0,9 Euros + IVA - Amena/Vodafone 1,2 Euros + IVA. (2 mensajes necesarios para descargar Imágenes, Sonidos Reales, Polifónicos, Fondos, Animados y Tonos)

Autores De Las Canciones (ult. 4 Cifras De La Ref.): 5570: G. Pascual Falcó, Selles Roig Mario; 5063: Amor Fariña Mercedes, Garcia Gonzalez Marino, Villena Sanchez Antonio; 7267: Jimenez Muñoz Juan Antonio, Jimenez Borja Julio; 7288: Costa Casals (es 1) Juan, Prado Duque Fidel; 5566: South Park R. Parker; 5956: Trevor Jones; 7580: Shore Howard; [illegible]574: Mike Oldfield; 7378: Jones Trevor Alfred Charles; 6264: Morricone; 5002: Lalo Schifrin, Mark[illegible]; 6840: Marr, Mornsey; 650[illegible] Salesses, Azoulay; 5878: John Williams; 6536: Kosugi Yasuo, Sonobe Kazunori; 6246: Iniesta Ojea Roberto; 7443: Medina Pepper Fernando, Pizarro Fernandez Manuel Jose, Dominguez Reinhardt Carlos, Rodriguez Barea Juan Manuel, Cruz Murillo Candido; 7353: Hernandez J., Prieto C., Marin C., Gomez F., Martinez J., Cisneros S., Ponce F., Martinez S.; 6541: Mirisola Mauro, Dierickx Dirk, Beelen Marco Ursula Louis; 7402: Carrillo Diaz Isolina; 6512: Uematsu Nobuo; 682[illegible] Juan Ignacio Cuadrado Dueno; 6700: De Geyter Petrus Christianus, Pottier Eugene Edme; 6352: Dominio Popular; 7210: Dominio Popular; 6666: Costa Casals (es 1) Juan, Prado Duque Fidel; 6829: Guillem Pedemonti, Romero Martinez; 6641: Pacho Gonzalez Manuel; 5004: Aguilar Granados Jose, Curras Garcia Angel; 5638: Dominio Popular; 6273: Cano Andres Jose Maria; 7466: Kirkland Scott P, Jordan Kenneth David, Boreland Wes; 5668: Popular; 7490: Dominio Popular

Licencia: SGAERMV&M/503/04/8014

Copyright de Imagenes: 1297: © Handta, 1517, 1689, 1572, 1104, 1111, 1292, 1232, 1300, 1121, 1520, 1101, 1262, 1687, 1107, 1282p - Mobibase; 1714: © Handtap - Mobibase; 1510: © Mauro Novoa; 1629: © Loroestudio S.L.; Resto de Imagenes: © Teamovil, S.L.

Copyright de animaciones: 1103 © Handta, 1106, 1134p - Mobibase; 1166: © Handtap - Mobibase; Resto De Animaciones: © Teamovil, S.I.

QMOVIL.COM

SHELLSHOCK 'NAM 67


Agáchate para no ser descubierto.


Es importante usar el arma correcta en cada ocasión.







» INFORMACIÓN BÁSICA

GÉNERO:	SHOOTER
DISTRIBUIDOR:	EIDOS
PRECIO:	59,95 €


FORMATO PS2


MANDO ANALÓGICO


TARJETA DE MEMORIA


JUGADORES 1

Bienvenido a Vietnam, soldado. La guerra es un infierno, pero nuestra guía te ayudará a sobrevivir en medio del caos.

Objetivos

- Destruir el arma AA
- Eliminar los depósitos de gas
- Localizar a Ramírez
- Los depósitos de C4
- Encontrar una ruta de escape

HOMBRES A TIERRA

Destruye el cañon AA desde el helicóptero y salta cuando aterrices. Dirígete al norte, cargándote cualquier tropa de Vietcongs que intente pararte. Cuando no puedas avanzar más, gira al este y deja el barracón por la salida más al este (cerca de los coches aparcados). Te atacarán más enemigos, enfréntate a ellos y dirígete al norte y al oeste. Cuando llegues al cráter en la carretera, coge un arma a tu derecha, cúbrete con los coches destrozados y dispara a tus enemigos enfrente. Cuando llegues a los escombros en la esquina, escóndete detrás del tanque a la izquierda hasta que puedas subir la escalera hasta el balcón en el primer piso. Desde aquí, dispara al Vietcong en tu balcón y al del otro lado. Baja por el otro lado de los escombros y te encontrarás de nuevo bajo fuego enemigo. Gira a la derecha en el cruce y dispara a más enemigos. Atraviesa una puerta abierta a la izquierda y llegarás a un patio lleno de enemigos esperándote. Una combinación de granadas y disparos de M60 será suficiente para deshacerte de ellos.

Una vez lo has conseguido, atraviesa el patio. Desactiva los cables bomba de la puerta y gira a la izquierda, dispara a los enemigos alrededor de una canoa y a tu izquierda encontrarás más alrededor de una cabaña. Cárgatelos a todos y dirígete hacia los hombres de Ramírez. Mantente en tu posición durante un tiempo y luego dosifica mientras vas a lo alto de la colina hacia el sur. Hay un arma que puedes usar para acabar con tropas de Vietcongs mientras salen de la cueva. Cuando lo consigas, entra en la cueva, gira a la derecha y mata un enemigo con un lanzallamas. Desde esta posición, utiliza tu guarida para eliminar a los enemigos alrededor de los contenedores de gas y colocarles C4. Después de la explosión te encontrarás bajo fuego enemigo, sigue a tus compañeros y el helicóptero llegará para evacuarte.


Cuidado con los enemigos escondidos arriba.

Armas recomendables
M60 y Granadas

La naturaleza claustrofóbica de este nivel hace que el M60 sea el arma perfecta en las distancias cortas. Sin embargo, hay suficientes espacios abiertos para elegir las granadas como segunda opción.

Cárgate tus enemigos con el M60.

Sitúate cerca de la curva del túnel.

RADIO SILENCIO

Desde la salida, dirígete hacia el cráter y cárgate al líder del Vietcong con tu visor nocturno, muévete hacia delante lentamente y dispara a dos enemigos más que patrullan los cruces. Tus compañeros te alcanzarán. Moveos lentamente hacia el cruce y girad a la izquierda. De nuevo, dispara a un grupo de tropas del Vietcong en la puerta y avanza despacio por el cruce llegando a los escombros. Agáchate y acaba con otro guardia al fondo a un lado, sigue recto hasta encontrar una pequeña resistencia. Entra en los túneles, pero desarticula primero la trampa bomba de la entrada. Usa tu visor de francotirador para deshacerte de un guardia a la izquierda, baja por el túnel hacia el sureste. Si te encuentras en medio de fuego enemigo, agáchate para que no te alcancen e intenta dispararles rápidamente porque algunos de ellos tienen lanzallamas. En los dormitorios, debes disparar a unos Vietcongs en el túnel a la izquierda. Sigue a tus compañeros todo recto y a la izquierda para encontrar la radio. Destrúyela, gira al este y entra en la enfermería. Toma la salida norte y gira a la izquierda, encontrarás una habitación llena de Vietcongs con cuerpos torturados. Cuidado, la habitación tiene trampas explosivas. Entra en una habitación grande y coge la salida norte para encontrar el generador. Destrúyelo con C4 y sal a través de la salida oeste, gira a la izquierda. Estás volviendo por el mismo camino de antes. Atraviesa la habitación y dispara y házte los documentos del escritorio. Abandona la habitación y toma el primer pasaje hacia el este. De nuevo en la enfermería, toma la salida norte, gira a la derecha en el cruce en forma de T. Abandona el túnel y gira a la derecha. Dispara a los Vietcongs que te atacan y cambia el modo de las armas a automático. Entra en el burdel y vacía la habitación. Cuidado con el bar a la derecha porque tiene trampas explosivas. Sube las escaleras y abre la puerta, sube más escaleras mientras disparas a los Vietcongs. Echa la puerta abajo y mata a dos enemigos, abre la puerta de la izquierda para encontrar a los prisioneros de guerra y acabar el nivel.


Dispara al Vietcong antes de que se dé la vuelta.


Cuidado con los enemigos arriba.



Objetivos

- Asegurar el terreno
- Recuperar los documentos
- Destruir la radio
- Encontrar a los prisioneros de guerra
- Destruir el generador

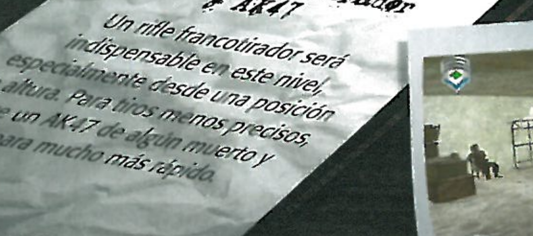
Caminar con Seguridad por los Túneles

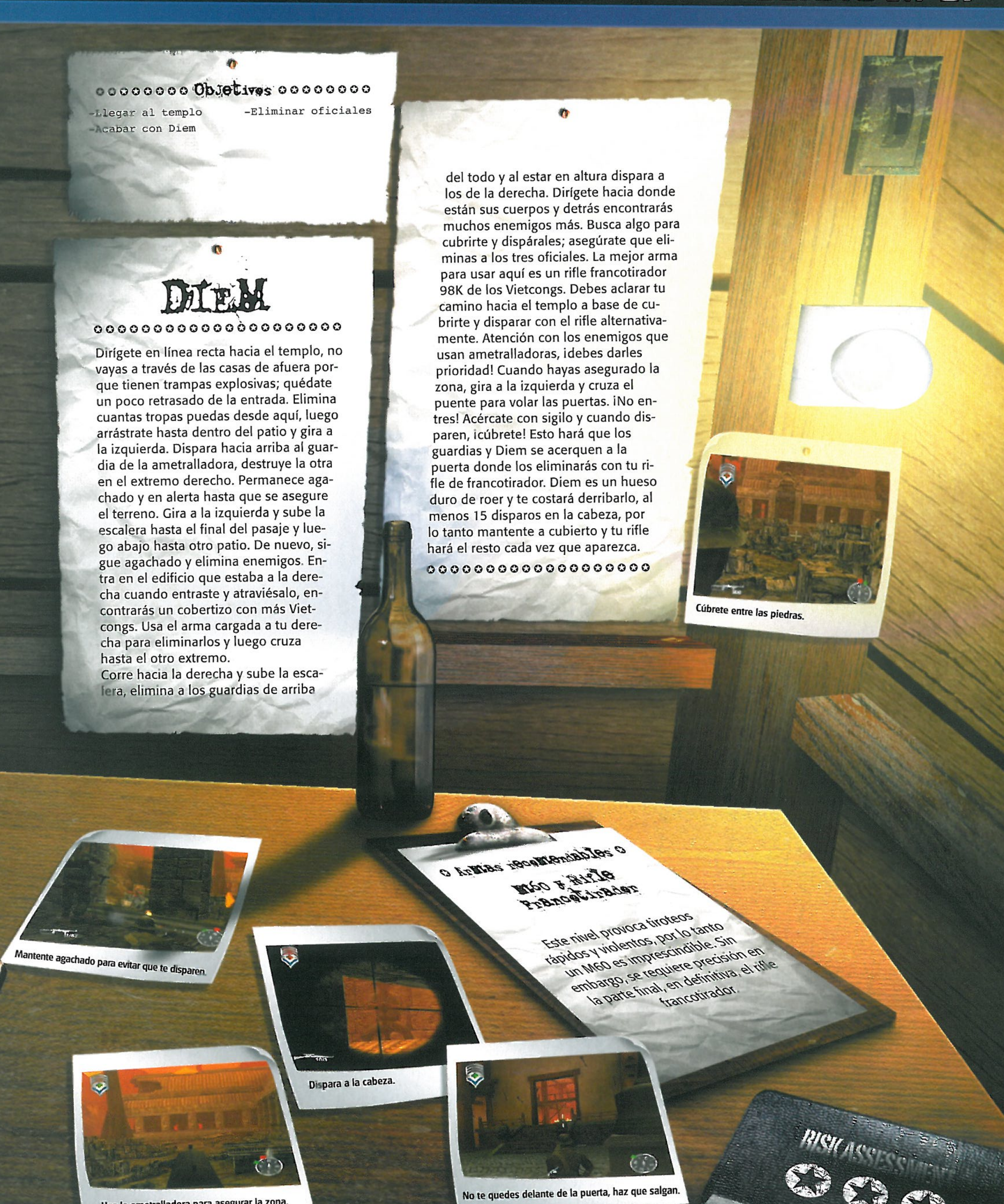
Los túneles puedes ser duros, ya que el espacio es muy reducido, por lo tanto, la mejor táctica es agacharse para ser más difícil de alcanzar. Arrástrate lentamente y acércate a las esquinas con extrema precaución. Si coges un ángulo amplio, normalmente puedes disparar a enemigos por sorpresa.

Armas recomendables

Rifle Francotirador y AK47

Un rifle francotirador será indispensable en este nivel, especialmente desde una posición en altura. Para tiros menos precisos, coge un AK47 de algún muerto y dispara mucho más rápido.


¿A por esto viniste?



Objetivos

- Llegar al templo
- Acabar con Diem
- Eliminar oficiales

DIEM

Dirígete en línea recta hacia el templo, no vayas a través de las casas de afuera porque tienen trampas explosivas; quédate un poco retrasado de la entrada. Elimina cuantas tropas puedas desde aquí, luego arrástrate hasta dentro del patio y gira a la izquierda. Dispara hacia arriba al guardia de la ametralladora, destruye la otra en el extremo derecho. Permanece agachado y en alerta hasta que se asegure el terreno. Gira a la izquierda y sube la escalera hasta el final del pasaje y luego abajo hasta otro patio. De nuevo, sigue agachado y elimina enemigos. Entra en el edificio que estaba a la derecha cuando entraste y atraviésalo, encontrarás un cobertizo con más Vietcongs. Usa el arma cargada a tu derecha para eliminarlos y luego cruza hasta el otro extremo.

Corre hacia la derecha y sube la escalera, elimina a los guardias de arriba del todo y al estar en altura dispara a los de la derecha. Dirígete hacia donde están sus cuerpos y detrás encontrarás muchos enemigos más. Busca algo para cubrirte y dispárales; asegúrate que eliminas a los tres oficiales. La mejor arma para usar aquí es un rifle francotirador 98K de los Vietcongs. Debes aclarar tu camino hacia el templo a base de cubrirte y disparar con el rifle alternativamente. Atención con los enemigos que usan ametralladoras, ¡debes darles prioridad! Cuando hayas asegurado la zona, gira a la izquierda y cruza el puente para volar las puertas. ¡No entres! Acércate con sigilo y cuando disparen, ¡cúbrete! Esto hará que los guardias y Diem se acerquen a la puerta donde los eliminarás con tu rifle de francotirador. Diem es un hueso duro de roer y te costará derribarlo, al menos 15 disparos en la cabeza, por lo tanto mantente a cubierto y tu rifle hará el resto cada vez que aparezca.

Cúbrete entre las piedras.

Armas recomendables

M60 y Rifle Francotirador

Este nivel provoca tiroteos rápidos y violentos, por lo tanto un M60 es imprescindible. Sin embargo, se requiere precisión en la parte final, en definitiva, el rifle francotirador.

Mantente agachado para evitar que te disparen.

Dispara a la cabeza.

Usa la ametralladora para asegurar la zona.

No te quedes delante de la puerta, haz que salgan.

CHINA BEACH

Acércate a tu compañero y toma su machete. Sube la escalera y apuñala al primer Vietcong que encuentres, luego coge su arma. Dirígete hacia tu campamento y mata a otro Vietcong por el camino. Coge la mina Claymore y corre hacia la otra esquina del campamento, párate y coge el K Sueco del arsenal y el claymore de dentro de la puerta por donde entraste. Entra en el búnker y utiliza el K Sueco para eliminar las oleadas de Vietcongs que te atacan. Concéntrate en los soldados obreros. Los enemigos armados son también peligrosos, pero si los obreros entran en el campamento, las cosas se complicaran, por lo tanto, dales prioridad. Si alguien pasa la verja, abandona el búnker y sácales del campamento. Cuando te lo ordenen, dirígete al hospital y escolta a las enfermeras al helicóptero, luego con tu K Sueco dispara a cualquiera que entre en el campamento. Cuando los Vietcong vuelen la puerta principal, corre hacia allí e intenta colocar el Claymore en la puerta principal, pueden eliminar muchos enemigos de una vez y son ideales para parar a los enemigos en masa. Remata a los supervivientes con tu rifle, cambia a un AK47 si te encuentras sin munición. Cuando controles este ataque, dirígete al búnker principal. Está siendo atacado por soldados obreros, elimínalos y también a los demás. Cuando se te ordene, entra en el búnker de mando para finalizar el nivel y el juego. ¡Felicidades soldado! ¡Tu deber acabó!


Coge el machete de este pobre chico.


Que tengan lo que se merecen.



Objetivos

- Escapar de los túneles
- Defender el LZ y el hospital
- Defender la puerta trasera
- Entrar en el búnker de mando
- Escoltar a las enfermeras

Defender la Base

Defender la base de un ataque no es tarea fácil. Intenta cubrirte con lo que puedas, incluyendo el búnker. La entrada principal se puede defender desde una de las torres en cada lado. El truco es concentrarse en puntos determinados donde el enemigo aparecerá y asegurarse que estás zonas se convertiran en campos de batalla.

Armas recomendables

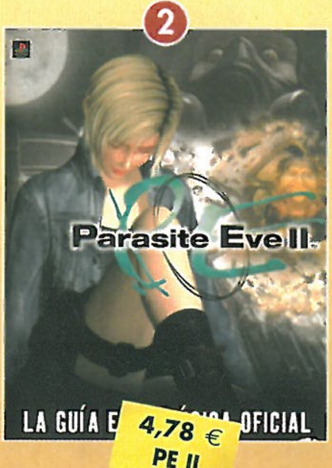
AK47 y K Sueco

Conseguir el K Sueco es una gran idea porque la acción no se detiene. Si te quedas sin munición, un AK47 de un enemigo caído, es perfecto.

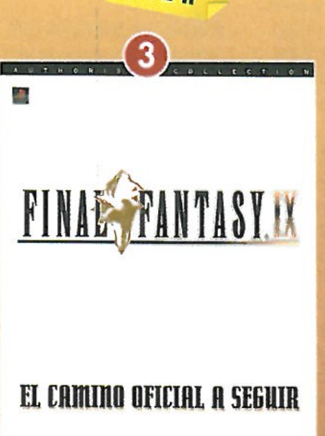
Sube a la torre si quieres tener una mejor posición.

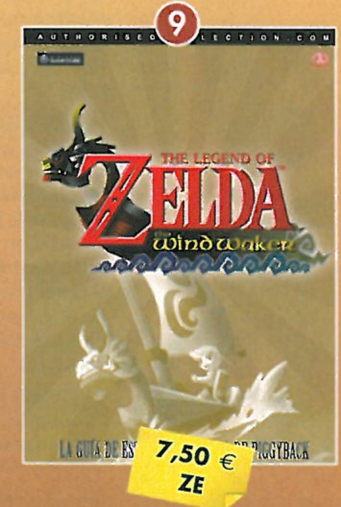
GUÍAS OFICIALES

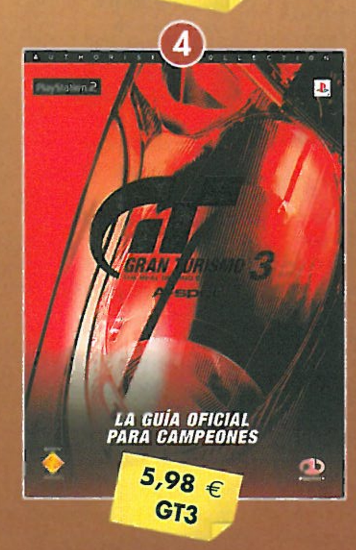
LA SOLUCIÓN DEFINITIVA A TODOS TUS «PROBLEMAS»

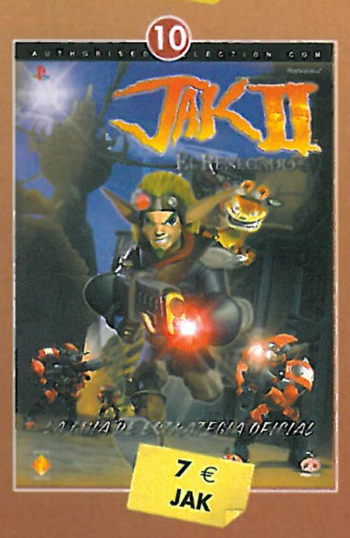


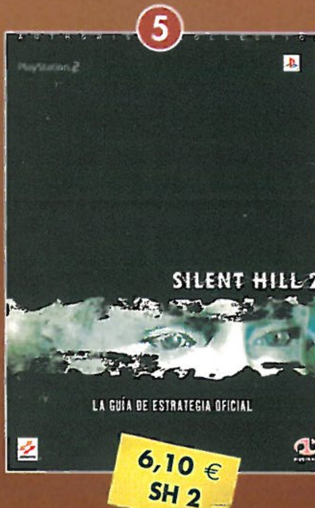














Consigue las guías oficiales a precio de portada, más gastos de envío (2.70 €)

Según la ley 15/1999, los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero de MC Ediciones, S.A. para la gestión de la relación comercial con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios, por lo que su cumplimentación es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona)

Deseo recibir los siguientes ejemplares:

FF IX ☐ GT3 ☐ MGS 2 ☐ PE II ☐
SH 2 ☐ ZE ☐ JAK ☐ FFX-2 ☐

Nombre y apellidos: ....

Dirección: ....

Población: ....

Provincia: ....

C.P.: .... Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Contra reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos)
☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular:

....

Caducidad: ☐☐ / ☐☐ **Firma:**

Remite este cupón por carta o fax a:



MC Ediciones S.A.
Passeig de Sant Gervasi, 16-20 08022 BARCELONA
Fax: 93 254 12 59 o envia tus datos a:
suscripciones@mcediciones.es

TSUNAMI

» SECRETOS » TRUCOS » CODIGOS » CONTRASEÑAS » CONSEJOS

¿Pero tu has visto la de trucos que se abalanzan sobre ti, cual ola gigantesca? Bienvenido a esta sección, una especie de *biblia* de los *jugones* en la que se recopilan todo tipo de trucos.

PS2

BACYARD WRESTLING

CÓDIGOS DE TRUCOS

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de créditos para desbloquear todos los personajes, escenas cinemáticas y arenas.
Desbloquear todo:
Mantén L1 y pulsa ✕ , □, △, ○, ✕, □, △, ○

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

ACCEDE AL NIVEL 10 Y CONSIGUE DINERO EXTRA

Mantén pulsado L1, R1, △, □, ○ y ✕ y pulsa L2
SALTO DE NIVEL
Mantén pulsado L1, R1, △, □, ○ y pulsa START.

BARBARIAN

TRAJE NUEVO

Cada personaje tiene un traje distinto al original que puedes utilizar en cualquiera de los modos del juego. Para tenerlo disponible, simplemente pulsa R1 cuando el personaje esté seleccionado para cambiar su uniforme.

CONTROL BONUS

La pantalla de carga del juego muestra una calavera y la palabra «cargando». Puedes mover la calavera por la pantalla con el stick analógico izquierdo y trasladar el texto con el stick analógico derecho.

BATMAN: VENGEANCE

CLAVES DE TRUCOS

Inserta los siguientes códigos en el menú principal. Si lo has hecho bien, oirás un pitido.
Menú de trucos: L2, R2, L2, R2, □ x2, ○ x2
Nota: Durante la partida, pulsa Pausa, selecciona Power Moves (presiona ✕) y pulsa 6 para acceder al menú de trucos.
Todos los Golpes Potentes & 120 Puntos: L1 x2, R2 x2, L2, R2, L1, R2
Freno de mano infinito: □, ○, □, ○, L2, R2 x2, L2
Batlauncher infinito: ○, □, ○, □, L1, R1, L2, R2
Batarangs Eléctricos Infinitos: L1, R1, L2, R2

BIG MUTHA TRUCKERS

CÓDIGOS

Introduce los siguientes códigos en el menú de opciones.
Todos los trucos **CHEATINGMUTHATRUCKER**
10 millones de dólares **LOTSAMONEY**
Todas las misiones **LAZYPLAYER**
OCULTO
Camión Diabólico
Complete la prueba de 60-día y gana la carrera para desbloquear el BMT HQ.

BUSCANDO A NEMO

TRUCO

Introduce el siguiente código en el menú principal ¡y activarás todos los niveles!
Desbloquear todos los niveles: △, △, △,□ , □, ○, □, △, ○, □, △, □ , △, □,△, ○, △, △

CATWOMAN

DESBLOQUEAR SECRETOS

Introduce 1940 como código de la cámara acorazada para desbloquear los secretos en la galería.

CONFLICT DESERT STORM II

MENÚ DE CÓDIGOS

Introduce este código en el menú principal para acceder al menú de trucos, que está en la pantalla de opciones.
L1, L1, R1, R1, □ , □, △, △, ○ , ○

CRAZY TAXI

RICKSHAW LOCO

Pulsa L2, R2, L2, R2, L2, R2, ✕ RÁPIDAMENTE en la pantalla de selección de personajes. El sonido de una campana te indicará que los hecho correctamente. Ahora podrás montar en un rickshaw.
(Para desbloquear el rickshaw y el los otros 16 taxis especiales, completa los 16 retos de Crazy Box). Para seleccionar el rickshaw en el modo Crazy Box, desplázate hacia la derecha de Gus en la pantalla de selección de personajes. Para seleccionarlo en el modo Arcade o en el Original, pulsa a en la pantalla de selección de personajes.

MODO OTRO DÍA

Presiona R2 en la pantalla de selección de personajes, después mantén pulsado R2 mientras seleccionas a tu conductor. «Otro día» aparecerá en la pantalla y oirás un bocinazo. En el juego, el punto de partida y los pasajeros estarán en sitios distintos a los del juego original.



QUITAR FLECHAS

Para hacer que la flecha que te indica tu próximo destino desaparezca, mantén pulsado R2 y pulsa START antes de ver la pantalla de selección del personaje. Si lo haces correctamente verás el mensaje «No arrows» en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

QUITAR MARCADORES DE DESTINO

Mantén pulsado L2 + START antes de ver la pantalla de selección del conductor. Si lo haces correctamente verás el mensaje «No Destination Mark» en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Las zonas de parada ya no aparecerán marcadas en verde.

MODO EXPERTO

Mantén pulsado L2 + R2 + START justo antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. «Experto» aparecerá en la esquina inferior. No tendrás ni flechas indicadoras ni zonas de parada.

ÁNGULOS DE CÁMARA

Durante la partida (en el modo Arcade o en Original), mantén pulsado L1 + R1 en el pad 2 y presiona:
○ ....para combinar la visión en tercera persona y los retrovisores
□ .... para el velocímetro
△ ....para tener un ángulo de visión más ancho

CUESTIÓN DE HONOR

EXTRAS DESBLOQUEABLES

Completa el juego para conseguir dos nuevos trajes para Jet Li, dos videos y el modo de dificultad Difícil.

Trucos

Solo introduce este código en el menú principal.

Desbloquear todo
Mantén pulsado L1 + R1, pulsa □, ↑, ↓, ○

DOWNHILL DOMINATION

Introduce los siguientes códigos durante la partida asegurándote de realizar los "códigos desbloqueados" primero. De lo contrario, el resto no funcionará . El nombre del truco centelleará en la pantalla si lo has introducido correctamente.

Códigos desbloqueados
↑, △, ↓, ✕, ←, ○, →, □
Subidón de adrenalina
↓, ←, ←, →
Anti gravedad
↓, △, □, □, ↑
Combate libre
←, □, ○, □, ←
Mejorar combate
↑, ↓, ←, ←, →
Tiempo smack extra
←, →, ↓, ↓
Restablecer energía
↓, →, →, ←, ←
Botellas ilimitadas
↑,□, ←, ←, ○, ○
Mega vuelo
→, ↑, ↑, →, →, □
Más dinero
→, ↑, ↑, ○, ○, □
Velocidad inesperada
↓, △, →, →, □
Super bote
←, □, ✕, ↑, △
Súper salto de conejo
↑, ✕, ←, □, ↑

DEVIL MAY CRY

MODO DIFÍCIL

Completa el juego una vez.

MODO LEGENDARY DARK NIGHT

Completa el juego en modo Difícil.

MODO MUST DIE

Completa el juego en LEGENDARY DARK NIGHT
MODO SUPER DANTE
Completa el juego en el modo Dante Debe Morir.
Nota: En este modo puedes transformarte en demonio y utilizar magia indefinidamente.

FOTO DEL GRUPO

Completa el juego con clasificación S en todas las misiones.

CÓMO INTRODUCIR LOS TRUCOS

Pequeña guía para que te aclares con nuestros símbolos...

Direcciones
↑ ↗ → ↘ ↓ ↙ ← ↖
Las flechas indican la dirección hacia dónde moverse con el *pad*. Ejemplo: ↑ =arriba, ↘= abajo+derecha

Comas
Los símbolos de los botones direccionales se separan por comas para indicar que hay pulsarlos UNO TRAS OTRO.
Ejemplo: □, ○, △ = pulsar □, seguido de ○, seguido de △

Símbolos de suma
Cuando los símbolos de los botones direccionales van separados por un símbolo de suma, significa que hay que pulsarlos A LA VEZ. Ejemplo: L1+L2+R1+R2 indica que hay que pulsar todos esos botones al mismo tiempo.

Mantener pulsado
A veces es necesario mantener los botones pulsados, a menudo para introducir la segunda parte de la secuencia de un truco. Entonces sólo tienes que mantener los botones que se te indiquen pulsados mientras le das a la secuencia del truco con los dedos que te sobren...

Dónde introducirlos
Es esencial que los introduzcas en la pantalla que se indica en cada truco, ya que de otra manera no funcionarían. Algunos deben introducirse en un menú concreto, haciendo pausa en el juego o, incluso, mientras juegas. Asegúrate de que introduces tus trucos donde corresponde.

Cómo introducirlos
Ten en cuenta que hay que introducir los códigos con un poco de brío. Hay que ser rápidos, ¿entendido? Rápidos y precisos.

Juegos de importación
Todos los códigos que encontrarás en estas páginas son válidos para las versiones PAL de los juegos PlayStation. Algunos de ellos funcionarán también en los juegos de importación (y viceversa), pero no todos, aunque es algo que no podemos garantizarte al 100%.

¡La biblia de todo buen jugón!

DRAGONBALL Z BUDOKAI 2

TRUCO DE HABILIDADES
Entra en la tienda de habilidades y pulsa △ para salir. A continuación, mantén pulsado L2 y pulsa △ otra vez para volver al menú de habilidades. El nivel de habilidad abierto debería aumentar en uno por ciento cada vez que repitas esta acción. No pares hasta alcanzar el máximo.

DRAKAN

CÓDIGOS DE TRUCOS
Durante el juego, presiona y mantén pulsado, en el siguiente orden, L1 + R2 + L2 + R1. Después, introduce los siguientes códigos.
Dinero Extra ○, □, →, ←, ⊗, △, ↓, ↑
Barras de Salud y Maná Llenas △, ↓, ○, ←, □, →, ⊗, ↑
Invencibilidad ⊗, ↓, △, ↑, ○, →, □, ←
Aumentar el Nivel de Personaje □, △, ○, ⊗, →, ↓, ←, ↑
Incrementar el Nivel de Magia ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑

DRIV3R

CÓDIGOS DE TRUCOS
Si introduces los siguientes códigos en el menú principal, sólo los vas a desbloquear, así que tendrás que volver a activarlos en el menú de trucos. Ten en cuenta que el truco de Invencibilidad no funciona en el Modo Undercover.

Todas las armas
R1, L2, □, ○, R1, R2, L2

Desbloquear todas las misiones
L1, R1, L1, L2, □x2, ○

Desbloquear todos los vehículos
L1x2, □, ○, L1, R1, ○

Invencibilidad
□x2, L1, R1, L2, R2x2

Munición infinita
R1, R2, R1, R2, □, ○, □

Inmunidad (los polis no te persiguen)
○x2, L1, L2, R1, R2, □

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

CÓDIGOS DE TRUCOS
Para introducir los siguientes trucos, para el juego y mantén pulsados L1, L2, R1 + R2 mientras introduces los siguientes códigos.
Recobrar Salud ....△, ↓, ⊗, ↑
Reponer Misiles ....⊗, ↓, △, ↑
1000 XP.................................⊗, ↓ x3
Aptitudes del Nivel 2 ○, →, ○, →
Aptitudes del Nivel 3 ..△, ↑, △, ↑
Aptitudes del Nivel ← □, ←, □, ←
Aptitudes del Nivel 5 ....⊗ x2, ↓ x2

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

CÓDIGOS DE EXPERIENCIA
Pausa el juego, pulsa los cuatro botones ← y → e introduce el código correspondiente al personaje con el que estés jugando. Con este código tu personaje obtendrá 1000 puntos extras de experiencia.

PERSONAJE	CÓDIGO
Aragorn	↑ , □ , △, ⊗
Frodo	↑ , △, ↑ , ↓
Gandalf	○ , △, ↑ , ↓
Gimli	○ , ○ , △, ⊗
Legolas	⊗, △, ↑ , ⊗
Sam	△, ⊗ , ↓ , ⊗

F1 2004

CÓDIGOS DE TRUCOS
Introduce RETROF1 como nombre de usuario para desbloquear todas las recompensas.

FIGHT NIGHT

ACCESO A TODOS LOS EVENTOS
Selecciona «Mi Rincón» desde el menú principal e introduce ←, ←, ←, →, →, →, ←

ACCESO A BIG TIGGER
Selecciona «Mi Rincón» , Libro de Récords y accede al boxeador con más victorias. Pulsa ↑ dos veces para acceder a este personaje secreto.

FORBIDDEN SIREN

PUZZLE ESCONDIDO
Completa el juego para acceder al Juego del Puzzle Zuno en el menú principal. Es parecido a *Tetris*, y se trata de agrupar los bloques del mismo color para que desaparezcan. Emplea los botones de ↑, ↓, ← y → para destacar la fila que quieres mover y luego pulsa △ y ⊗ para desplazar las flechas verticales arriba y abajo. Pulsa □ y ○ para mover las filas horizontales a izquierda y derecha. Si quieres que los bloques de colores aparezcan con mayor rapidez, mantén pulsado R1, pero recuerda que si la pantalla se llena, se acabó lo que se daba.

MC
MC EDICIONES

RESIDENT EVIL
OUTBREAK

Guía de Estrategia Oficial
RESIDENT EVIL
OUTBREAK
FUTURE PRESS
16+
CAPCOM

Nombre y Apellidos			
Dirección			
Población			
Provincia			
Código Postal		Teléfono	

FORMA DE PAGO: AL PRECIO DE 7,50 € + 2,70 € DE GASTOS DE ENVÍO

☐ Contra reembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA (16 dígitos) ☐ American express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular: ....

Caducidad: ☐☐ / ☐☐ Firma:

Remite este cupón por carta o fax a:
MC Ediciones S.A. • Passeig de Sant Gervasi, 16-20 • 08022 BARCELONA • Fax: 93 254 12 59
o envia tus datos a: suscripciones@mcediciones.es

Según la ley 15/1999, los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero de MC Ediciones, S.A. para la gestión de la relación comercial con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios por lo que su cumplimentación es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona)



FREAKY FLYERS

Busca los siguientes ítems y dispárales para desbloquear los personajes ocultos del Modo Historia

DESBLOQUEAR PERSONAJES

Island Jack
Dispara a la gran serpiente en la Danger Island
Andre Latoilette
Dispara al muñeco de nieve en la Montaña Bigfoot
Prof Gutentaag
Dispara al submarino de oro en el Torpedo Run
Margaret Basher
Dispara a la caja en Thugsville
Sammy Wasabi
Dispara al mono en la Isla del Monstruo
Cactus Rose
Rescata a Damsel en el Cañón Coyote
Marcels Moreso
Encuentra la fábrica en Bombsburg
Barón Von Slaughter
Derriba la gran lápida en la Grave Danger
Sheik Abdul
Dispara al verdugo en la Cueva Blunders

GOBLIN COMMANDER UNLEASH THE HORDE

Introduce los siguientes códigos durante la partida. Debes hacerlo rápidamente o los trucos no funcionarán:

Seleccionar Nivel
△ x3, L1, R1, L1 x2, R1, L1, R1 x2, L1, R1, L1 x2, R1, L1, R1, L1 x2, R1, L1 x2, R1, L1, R1 x2, △ x3
Ganar Nivel
R1 x2, L1 x3, R1 x2, △ x3
Disable Fog of War
R1, L1, R1 x2, L1 x2, △ x2, L1, R1
Modo Dios
R1 x3, L1 x3, R1, L1, △, R1
Speed Up
R1 x5, L1, △, R1 x3
Slow Down
L1 x5, △ x4, R1
1000 Oro y Almas
R1 x2, L1, R1 x2, △ x3, L1 x2
Desactivar
Todos los Trucos
Mantén pulsado L2+R2+△+↓ durante tres segundos

GHOST RECON

CÓDIGOS

Introduce estos códigos en el menú correspondiente.
Invencibilidad
L1, R2, L2, R1 SELECT
(Menú de pausa)
Todas las misiones
✕, L2, △, SELECT
(Pantalla de título)
TODOS LOS EXTRAS
L1, L2, R1, R2, ✕, SELECT
(Pantalla de título)

JAK 2: RENEGADO

Para desbloquear estos trucos necesitarás jugar y recolectar esferas.

SECRETOS

Para desbloquear todos los extras ocultos del juego, debes buscar por todas partes las Esferas Precursor. Están escondidas en torno a las áreas de misión, y también puedes conseguirlas completando las «sign missions» y batiendo marcas en el Escuela de Tiro. Mantén los ojos bien abiertos para encontrar estas esferas y podrás desbloquear los siguientes secretos.

Secreto	Valor (en esferas)
Perilla de madera para Jak	15
Mundo de espejos	25
Modo Cabezudos	35
Modo Cabezas Pequeñas	45
Fragmento libro 1	55
Jugador en escena primer acto	65
Dirección Volcán Fury	75
Fragmento libro 2	85
Jugador en escena 2º acto	95
Peace maker gun course	105
Fragmento libro 3	115
Jugador en escena tercer acto	125
Carreras marcha atrás	135
Seleccionar nivel	145
Munición ilimitada	155
Jak Oscuro siempre	165

JAMES BOND 007: TODO O NADA

DESBLOQUEABLES

1 Oro Secuencias de producción 1
2 Oros Secuencias de producción 2
3 Oros Secuencias de producción 3
4 oros Secuencias de producción 4
5 Oros Secuencias de producción 5
6 Otos Armas del helicóptero más potentes
7 Oros Secuencias de producción 6
8 oros Serena
9 Oros Secuencias de producción 7
10 Oros Armas del tanque más potentes
11 Oros Nivel Mafia
12 Oros Armas más potentes
13 Oros Secuencias de producción 8
14 Oros Mya
16 Oros Secuencias de producción 9
17 Oros Miss Nagai
18 Oros Secuencias de producción 10
19 oros Secuencias de producción 11
20 Oros Katya
21 Oros Arma del triunfo más potente
22 Oros Secuencias de producción 12
23 Oros Secuencias de producción 13
24 Oros Arma del nano-tanque más potente
25 Poros Secuencias de producción 14
27 Oros galería
1 Platino Arma dorada
3 Platinos Mejorar la tracción
5 Platinos Mejorar la batería
7 platinos Doble munición
11 Platinos daño doble
13 Platinos Munición completa
15 Platinos Camuflarse
17 Platinos Batería llena
19 Platinos Todas las armas
23 Platinos Batería ilimitada
25 Platinos Munición ilimitada
27 Platinos Pistola de platino

KNOCKOUT KINGS 2001

BOXEADORES EXTRA

Introduce los siguientes nombres (hasta que oigas un ruidito) en el modo Career para desbloquear los luchadores ocultos.
MECCA Ashy Knucks
AUSTIN Ray Austin
NELSON Trevor Nelson
JGIAMBI Jason Giambi
HATCHER Charles Hatcher
OSUNA Bernardo Osuna
DEFIAGBN David Defiagbon
MRBARRY Barry Sanders
ZITO Chuck Zito
BOSTICE David Bostice
DEMART David DeMartini
BAILEY Joe Mesi
JBOTTI John Botti
JRSEAU Jr Seau
OWNOLAN Owen Nolan
STEVEF Steve Francis

KYA

CÓDIGOS

Introduce los códigos siguientes:
Galería Bonus
△, ↑, ○, →, ↓ x2, □, ← (en el menú principal).
Salud extra
Haz pausa en el juego y dale a L1, R2, L2, R1, ↑ x2, ←, □, ←, ○, START
Encogerse
Haz pausa en el juego y dale a R2 x2, ○, R2, L2 x2, ←, L2, △

LARA CROFT TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

SELECCIONAR Y SALTAR NIVEL

Para poder seleccionar o saltar de nivel, primero tienes que terminar el nivel Regreso a las Calles de París, detener el juego e introducir el siguiente código: Mantén pulsados a la vez L1 + R2 + ↓ + △, suelta y pulsa rápidamente ○ , ↑ , □ , △, → , ↓ . Si lo has hecho bien, las opciones aparecerán en pantalla.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

MATERIALES EXTRA

En la pantalla principal, introduce el siguiente código: ←, △, →, △, ↓, ○, ✕. De esta manera desbloquearás más Materiales Extra, incluyendo interesantes tomas falsas.

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

CÓDIGOS

Detén la partida e introduce las siguientes claves según el truco que desees activar. Para desactivar un truco, para la partida y vuelve a introducir la clave del truco que desees anular.
Todos los Bonus
R2, ↓, L2, R1, ←, L2, ↓, L1, △
Todas las Dark Crhonicles
R1, ↓, R2, L1, →, R2, △, ↓, L1
Carga Infinita de Reaver
↓, ↓, ↑, ←, R1, R2, ↓, △, ○
Invencibilidad
↑, ↓, →,↓, R1, R2, ↓, △, L1
Sin Texturas
L1, ↓, R2, →, R2, R2, ↑, △, L1, ↓
Cambiar a la versión dibujo animado
↑, ↓, ↑, ↓, R1, R2, ↓, ○, △
Utilizar tubo de cartón en lugar de una espada
↑, ↓, ←, →, R2, L2 △, ↓, ○
Cambiar al modo Wireframe
L1, ↓, L1, ↑, R1, L2, L1, ↓, △

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

TRUCOS

Durante la partida, sitúate junto al buzón y presiona R2, L1, R1, L2, ←, ○ para hacer que aparezca un gnomo. Entonces, introduce los siguientes códigos y selecciona alguno para llegar a opciones. ¡Tienes que hacerlo rápidamente!
Llenar el medidor de motivos
L2, R1, ←, ○, ↑
Todas las localizaciones
L2, R3, L3, L2, R1, L1
Todos los objetos
L2, R2, ↑, △, L3
Todas las opciones sociales
L1, R1, ↓, ✕, L3, R3

MANAGER DE LIGA 2004

CÓDIGOS

Introduce estos códigos como tu nombre cuando vayas a empezar una partida:
Muchedumbre
LMA2004MA
Sonidos de comedia
LMA2004MB
Arco iris
LMA2004MC

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

CÓDIGOS

Introdúcelos durante el juego y después dale a START y a SELECT para volver al menú.
Desbloquear todos los niveles y modos

⊡ x3, ←, →, ←, →,⊡ x3, ⊗, ←, →, ←, →

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

CÓDIGOS DE TRUCOS

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de Contraseña (en Opciones). La mayoría de los trucos tendrás que activarlos a través de la pantalla de Bonus
Cabeza de Aquiles MANDARIN
Francotirador siempre PUFFER
Reponer todos los ítems GARIBALDI
Armas grandes SPINEFOOT
Protección contra las balas TANG
Soldados invisibles TRIGGER
Hombres con sombrero SEAHORSE
Perfeccionista HOGFISH
Granadas de goma DAMSEL
Bala de plata TILEFISH
Munición ilimitada GOBY
Desbloquear todas las misiones BUTTERFLY

MERCEDES BENZ WORLD RACING

CÓDIGOS

Crea un nuevo perfil e introduce tu nombre como en los siguientes códigos confidenciales...
Desbloquear todas las misiones
MISS WORLD
Desbloquear todos los circuitos
FREE RIDE
Desbloquear todos los coches
FULL HOUSE
Desbloquear todos los campeonatos
JAMSESSION
Desbloquear el 95% del juego
ALLUCANGET

METAL GEAR SOLID 2

PANTALLA DE CRÉDITOS ALTERNATIVA

Completa el juego para obtener una nueva pantalla de créditos

AUMENTAR EL MEDIDOR DE AUTOCONTROL

Cuélgate de un alféizar o repisa y ponte a hacer dominadas como un loco (con R2 + L2) para aumentar el tamaño de tu medidor de autocontrol (control de nervios).

DIFICULTAD EXTREMA

Completa el juego para acceder a este nivel de dificultad.

MIDNIGHT CLUB 2

CÓDIGOS DE TRUCOS

Introdúcelos en el menú de códigos de trucos que encontrarás en el menú de opciones.
Introduce uno de los siguientes códigos para ajustar la dificultas, siendo 0 la más fácil y 9 las más difícil.
howhardcanitbe0
howhardcanitbe1
howhardcanitbe2
howhardcanitbe3
howhardcanitbe4
howhardcanitbe5
howhardcanitbe6
howhardcanitbe7
howhardcanitbe8
howhardcanitbe9
Controles en el aire carcrobatics
Nitrógeno infinito greenLantern
Máquina de pistolas y misiles savethekids
Invulnerabilidad gladiator
Desbloquear todos los vehículos theCollector
Desbloquear todas las localizaciones en el modo arcade Globetrotter
Desbloquear todos los vehículos y localizaciones el modo arcade pennyThug
Desbloquear todo en el modo arcade rimbuk
DESBLOQUEABLES
Coche de policía de Los Ángeles
Gana en todas las pistas y circuitos de Los Ángeles en el modo arcade
Coche de policía de París
Gana en todas las pistas y circuitos de París en el modo arcade
Coche de policía de Tokio
Gana en todas las pistas y circuitos de Tokio en el modo arcade
SLF450X
Completa el juego al 100%

MISIÓN IMPOSIBLE: OPERATION SURMA

DESBLOQUEAR TODOS LOS NIVELES

Introduce los perfiles y selecciona a Jasmine Curry. Acto seguido, introduce el siguiente código para acceder a todos los niveles: L1 + R2 + Ⓐ + ◎

MX UNLEASHED

ACCESO A LOS EXTRAS

Introduce estos códigos en el menú de Trucos que encontrarás en las opciones
Acceso a los circuitos de supercross
STUPUERCROSS
Acceso a los circuitos freestyle
BUSTBIG
Acceso a los circuitos nacionales
ECONATION
Aumenta el nivel de la IA
OBTGOFAST
Bolera IA
WRECKINGBALL
Acceso a motos de 50 cc
SQUIRRELDOG
Acceso a motos de 500 cc
BIGDOGS
Acceso a la física de profesional
SWAPPIN
Acceso a todas las máquinas
MINIGAMES
Acceso a todos los extras
CLAPPEDOUT

NBA STREET

CÓDIGOS DE TRUCOS

Cuando comienzas un partido, en la parte superior de la pantalla Versus aparece «Introducir códigos» y en la parte inferior figuran cuatro balones de baloncesto. Para modificar el primero, pulsa ⊡, para el segundo Ⓐ, para el tercero ◎ y para el cuarto ⊗. A continuación te indicamos los trucos disponibles y el número de veces que tienes que pulsar cada botón. Por ejemplo, para introducir 4-1-2-1, pulsa ⊡ x4, Ⓐ, ◎ x2, ⊗. Después de haber introducido correctamente la combinación de botones, pulsa cualquier dirección del pad para activarlo.

Truco Código
Cabezas grandes 4-1-2-1
Cabezas pequeñas 4-2-0-2
Jugadores en miniatura 4-0-4-0
Springtime Joe 1-1-0-1
Summertime Joe 1-0-0-1
Atlético Joe 1-2-0-1
Balón ABA 0-1-1-0
Balón de playa 0-1-1-2
Balón gigante de EA 0-1-4-0
Balón medicinal 0-1-1-3
Balón de fútbol 0-2-1-0
Balón de volleyball 0-1-1-4
Balón WNBA 0-1-2-0
Uniformes auténticos 0-0-1-1
Uniformes alternativos 1-1-0-0
Calcetines ABA 4-4-4-4
Turbo ilimitado 2-0-3-0
Sin zumo (turbo)1-4-4-3
Súper mates 3-0-1-0
Sin mates 3-0-1-2
Tiros fáciles 2-1-3-0
Tiros largos más difíciles 2-2-3-0
Poder ilimitado 3-1-1-0
Capitán espabilado 3-0-2-1
Manos locas 3-2-1-0
Súper manotazos (bloquear) 3-3-1-0
Dedos pegajosos (robar el balón) 3-4-1-0
Más rompepartidos 1-4-3-2
Menos rompepartidos 1-3-4-2



Sin rompepartidos 1-4-4-2
Menos bloqueos 3-1-2-3
Menos robos 3-1-4-0
Sin alley-oops 3-4-1-2
Sin tiros de 2 puntos 3-3-0-3
Nombres jugadores 0-1-2-3
Sin indicadores del jugador 4-0-0-4
Sin indicador de tiro 4-3-2-4
Sin reloj de tiro 4-4-0-3
Sin repeticiones 1-2-1-1
Sin trucos 1-1-1-1

ESTRELLAS DE LA NBA
Juega el City Challenge y vence a un equipo de la NBA para desbloquear a uno de los jugadores de la NBA.

BIGGS Y EL PABELLÓN BEACON HILL
Juega el City Circuit y alcanza la Región 1 del City Challenge. Derrota al equipo de Biggs para desbloquearlo a él y el Pabellón Beacon Hill.

BONAFIDE Y LA CANCHA DE BROAD STREET
Juega el City Circuit y llega hasta la Región 2 del City Challenge. Vence al equipo de Bonafide para desbloquearlo a él y la cancha de Broad Street.

DRAKE Y EL PABELLÓN THE YARD
Juega el City Circuit y llega hasta la Región 3 del City Challenge. Derrota al equipo de Drake para desbloquearlo a él y el Pabellón The Yard.

DJ Y LA CANCHA DE LA PLAYA DE VENICE
Juega el City Circuit y consigue la Región 4 del City Challenge. Derrota al equipo de DJ para desbloquearlo a él y la cancha de la Playa de Venice.

TAKASHI Y EL PABELLÓN YAKATOMI PLAZA
Juega el City Circuit y alcanza la Región 5 del City Challenge. Gana al equipo de Takashi para desbloquearle y habilitar el Pabellón Yakatomi Plaza.

STRETCH Y LA CANCHA RUCKER PARK
Juega el City Circuit y llega a la Región 2 del City Challenge. Derrota al equipo de Stretch para desbloquearlo y habilitar el Pabellón Rucker Park.

EQUIPO BIG (SNOWBOARDERS DE SSX)
Consigue 10 victorias en cualquier modo.

EQUIPO 3LW
Consigue 20 victorias en cualquier modo.

EQUIPO DE LEYENDAS NYC
Consigue 30 victorias en cualquier modo.

EQUIPO DE LEYENDAS CALLEJERAS
Gana el torneo City Circuit.

DREAM TEAM
Vence en el modo Hold The Court. ¡El equipo incluye a leyendas de la talla de Graylien Alien, Magma Man y Yeti Snowman!

CÓDIGOS
Si prefieres el camino más corto, selecciona el modo The Court e introduce los siguientes códigos para desbloquear los equipos ocultos. Nota: Tendrás que introducir las claves cada vez que juegues.
Equipo Big (SSX):
Mantén pulsado L2 y presiona ↑, ↓ x2, ←, ✕
Equipo 3LW:
Mantén pulsado R1 y aprieta ← x2, →, ↓, ✕
Equipo Leyendas NYC:
Mantén pulsado L2 y presiona ↓ x3, ←, ✕
Equipo de Leyendas Callejeras:
Mantén pulsado R1 y aprieta →, ←, ↑, ↓, ✕
Dream Team:
Mantén pulsado R2 y pulsa ↑ x2, → x2, ✕

NBA STREET VOL 2

CÓDIGOS DE TRUCOS
Introduce los siguientes códigos en la entrada de jugador, cuando aparezca el mensaje en la parte inferior de la pantalla. Si lo has hecho bien, sonará un pequeño pitido.

Cabezas grandes
Mantén L1 y pulsa ○, □, □, ○
Turbo constante
Mantén L1 + L2 y pulsa □, □, △, △
Balón WNBA
Mantén L1 y pulsa ○, △, △, ○
Todas las leyendas de la NBA
Mantén L1 y pulsa □, △, △, ○
Cantos explosivos
Mantén L1 y pulsa ○, ○ , ○ , △,
Todas las camisetas
Mantén L1 y pulsa □, △, ○, ○
Tiros fáciles
Mantén L1 y pulsa △, ○, □, △
Todas las leyendas de la calle
Mantén L1 y pulsa □, △, ○, △
Todas las canchas
Mantén L1 + L2 y pulsa ○, □, ○ , □

DESBLOQUEABLES
Desbloquear la camiseta de Bob Cousy
Completa la Street School (escuela callejera)
Desbloquear la camiseta de Nate Archibald
Completa la Street School sin ningún fallo
Desbloquear la camiseta de Jerry West
Gana el juego sin que ser bloqueado
Desbloquear la camiseta de Clyde Drexler
Alcanza el nivel Reputación (Modo Legend)
Desbloquear Stretch
Gana la Soul en el campeonato The Hole
Desbloquear la camiseta de Pete Maravich
Gana la Soul en el reto callejero de The Hole
Desbloquear Little Biggie
Gana el torneo Foster Beach
Desbloquear la camiseta de Wilt Chamberlain
Gana el torneo Foster Beach
Desbloquear Whitewater
Gana el torneo Grennlake
Desbloquear Dime
Cana el torneo Lincoln College
Desbloquear estrellas de las NBA
Gana el reto callejero Lincoln College
Desbloquear Osmosis
Gana el torneo Mosswood
Desbloquear Bonafide
Gana el torneo Rucker Park
Desbloquear la camiseta de Darryl Dawkins
Gana el reto Broad Street
Desbloquear Chocolate Thunder
Gana el reto Broad Street
Desbloquear la camiseta de James Worthy
Agota a los Northeast sin perder
Desbloquear la camiseta de Bill Russell
Agota a los Northeast sin perder
Desbloquear la camiseta de Walt Frazier
Agota a los de la zona Central sin perder
Desbloquear la camiseta de Oscar Robertson
Agota a los de Southwest sin perder
Desbloquear la camiseta de Connie Hawkins
Consigue más de 20 bloqueos en una partida
Desbloquear la camiseta de Bill Walton
Marca un millón de puntos de truco en una partida
Desbloquear Jordan 85
Completa todo
Desbloquear a Bobbito
Gana diez partidos en el modo Pick Up
Desbloquear Just Blaze
Gana quince partidos en el modo Pick Up
Desbloquear Nelly y los St Lunatics
Gana veinte partidos en el modo Pick Up

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Completa el juego para obtener un montón de extras...

Minijuegos
Práctica de tiro Oni:
Completa el juego en dificultad normal
Aventuras de Heihachi:
Completa el juego en dificultad normal
Entrenamiento Oni:
Llega al final del juego habiendo completado todas las sesiones de entrenamiento
Espacio de puzzle Gemma:
Termina el juego habiendo abierto todas las cajas de puzzle

Armas de Onimusha 1
Para desbloquear las armas Raizan, Enryuu y Shippuu del primer Onimusha deberás haber recolectado, respectivamente, los sellos de Rayo, Fuego y Viento del Reino Oscuro. Cuando inicies otra vez el juego, aparecerás en la zona a la que Samanosuke llega primero de París.

Vestuario desbloqueable
Vestido alternativo para Samanosuke:
Termina el juego en el modo de dificultad normal.
Vestido panda para Samanosuke:
Completa el minijuego de entrenamiento Oni.
Otro vestido para Jacques:
Termina el juego en cualquier dificultad con el atuendo alternativo de Samanosuke.
Otro vestido para Michelle:
Termina el juego con los rankings más altos.

Modos de dificultad
Fácil:
Muere diversas veces consecutivas en un mismo lugar para desbloquearlo
Difícil:
Termina el juego en dificultad normal
Crítico:
Terminal el juego en dificultad difícil
Demoníaco:
Termina el juego en dificultad crítica
Ultimate:
Completa el minijuego de práctica de puntería Oni

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

DESBLOQUEA EL JUEGO ORIGINAL
Introduce este código en la pantalla de títulos para desbloquear el juego original que se estrenó en los arcades: Mantén pulsados L1 + R1 y dale a ○ x2, ←, →, ○, □, ✕, ↑, ○

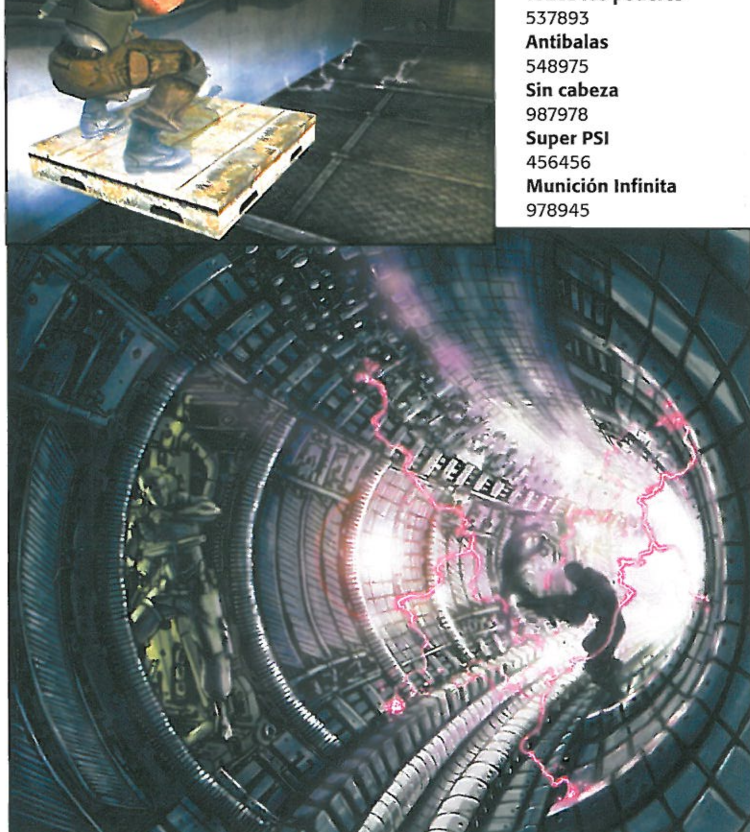
PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

SUBJUEGO ESCONDIDO
Inicia una partida nueva pero no te muevas del balcón de partida. Mantén pulsado el botón L3 y luego pulsa ✕, □, △, ○, △, ✕, □, ○. Accederás a un nivel secreto que es una versión tridimensional del *Prince Of Persia* original. Sin embargo, no se completó en su día, de modo que no puedes acabar el juego.

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

CONTENIDO EXTRA
Selecciona Extra Content en la pantalla de menús, y pulsa R1 para que aparezca un listado de números. Introduce el código nominal correspondiente para desbloquear los extras que quieras. Puedes acceder a ellos a través de la opción de Misión Select en el menú de Extra Content, donde los trucos pueden activarse y desactivarse.

Todos los poderes
537893
Antibalas
548975
Sin cabeza
987978
Super PSI
456456
Munición Infinita
978945



móvil

Juega con TU móvil **JUEGOS**

NÚMERO 4 YA A LA VENTA

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS TRILOGY
Revive la batalla final contra el Señor Oscuro

PRINCE OF PERSIA 2 EL ALMA DEL GUERRERO
El príncipe vuelve más espectacular que nunca

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores 55 teléfonos para jugar






MC
MC EDICIONES

www.mcediciones.net

ROGUE OPS

CÓDIGOS DE TRUCOS

Detén el juego e introduce el código. La pantalla emitirá una serie de flashes que te confirmarán que la operación es correcta.

Misión Skip
L2, □, L2, ○, L2, ←, L2, →, L2, R2 x2, □, R2, ○, R2, ←, R2, →, □

Mitad de daño
○ x2, ○ x2, ← x2, → x2, ○ x2, □ x2

Inmune a las balas
←, → x2, ←, □, ○ x2, □

Munición ilimitada
□, ○, □, ○, □, ○, □, ○, ←, ○, □, ○, □, ○, □, ○, □

Modo Dios
←, → x2, ← x2, → x2, ← x2, → x2, ←, □ x2.

Cámaras espía ilimitadas
← x2, → x2, R2 x2, L2 x2, □ x2, ○ x2

TOC ilimitado
○ x2, cx2, ←, → x2, ←, L2, R2, ○, □ x2

Golpe Mortal
○, ←, → x2, ←, ○, L1, R2, ○, □ x2

Pies grandes
→ x3, ←, →, ←, →, ← x3

Pistola grande
□, x4, ○ x3

Ballesta explosiva
→ x2, ← x2, L2x2, R2x2, ○ x2, □ x2

Francotirador explosivo
L2, R2, → x2, ← x2, → x2, R2, L2, □, ○

Misil francotirador
○, ←, →, L2, R2, →, □, R2x2, L2, ← x2

SCOOBY DOO!! MYSTERY MAYHEM

DESBLOQUEABLES

Mini juego Trap de Fake Ghost
En el primer episodio, reúne todos los cinco artículos sándwich

Mini juego Monster Frenzy
En el segundo episodio, reúne todos los cinco artículos sándwich

Mini juego Mine Cart
En el tercer episodio, reúne todos los cinco artículos sándwich

Mini juego Trail Bike
En el cuarto episodio, reúne todos los cinco artículos sándwich

Mini juego Spooky Science
En el quinto episodio, reúne todos los cinco artículos sándwich

SILENT HILL 2

FINALES

Hay cinco finales distintos posibles según actúes en determinados puntos del juego

Final «En el agua»:
Asegúrate de examinar el cuchillo que te entrega Ángela, lee el libro que hay en el techo del Hospital, escucha los audífonos en la Reading Room del Hotel Changed y la conversación en el pasillo justo antes de llegar al jefe final. También debes jugar de una manera irresponsable y autodestructiva, sin tomar energía durante largos periodos de tiempo, manteniéndola a bajo nivel el mayor tiempo posible

Final «María»:
Protege bien a María y pasa el mayor tiempo posible con ella. Asegúrate de visitarla cuando la internen en el hospital y sé amable y cariñoso con ella. Además, en el pasillo anterior al jefe final en el que escuchas la conversación, escapa por la puerta más alejada lo más rápido posible, antes de que la conversación termine.

Final «Leave»:
Permanece con la mayor energía posible, pasa el menor tiempo posible con María, no la protejas y completa el juego tan rápido como puedas. Además, debes mirar la foto y la carta de Mary varias veces durante el juego.

Final «Renacimiento»:
Sólo disponible cuando hayas completado una vez el juego. Tienes que recoger varios ítems: el Libro de las Memorias Perdidas del Taller Texxon; el White Chrism de la habitación 105 de los apartamentos Blue Creek; el «Obsidian goblet"» que es un caliz de color negro con una serpiente, una copa para una especie de ritual ocultista que se encuentra en un aparador roto en el edificio de la Sociedad Histórica; y el libro «Crimson Ceremony», que está en la sala de lectura del Hotel Changed.

Final «Perro»:
Para desbloquearlo, debes haber visto los finales «Leave», «En el agua» y «María», o el final de «Renacimiento». Si lo haces, una caseta de perro aparecerá en un terreno baldía junto al hotel Jacks Inn. Toma la llave del perro del interior de la caseta y úsala en el cuarto «Observation Room» del Hotel Changed.

ARMAS EXTRA:

Sierra de cadena: Completa el juego una vez en cualquier nivel de dificultad para habilitarla. La encontrarás en la primera sección del juego, en el camino entre el cementerio y Silent Hill.

Spray: Termina el juego una vez en el nivel en el nivel Difícil (Hard) o complétalo tres veces en niveles de dificultad inferiores. Una vez hecho, encontrarás el Spray dentro de la caravana que está al este del pueblo.

SECOND SIGHT

MINI JUEGOS ESCONDIDOS

Hay unos disquetes escondidos en un par de niveles. Si los metes en cualquier ordenador, podrás jugar un mini juego secreto con cada uno de ellos…

X-Space'92: Lo encontrarás en la estantería superior del almacén del nivel 6: Madness.

Earth Impact: Lo encontrarás en la sala de los cafés en el nivel 8: Reliance.



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

CÓDIGOS DE TRUCOS

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de inicio. Si has realizado la operación correctamente, oirás las palabras "Secret Code Accepted!".

Munición ilimitada
↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←

Todos los niveles de acción instantánea
↑, ↓, ←, →, L1, R1, L1, R1

Invulnerabilidad
↑, ↓, ←, →, ← x2, → x2, L1 x2, R1 x2, L2, R2

X-Wing y Tie Fighter
Completa satisfactoriamente todas las campañas y retos de misiones.

SHREK 2

Completa el juego y desbloquearás algunos minijuegos como el Ring Coliseum, Floating Floor, Cloud Maze, Cage Drop, Crash Coliseum y algunas instantáneas de la película.

Trucos

Para introducir estos trucos simplemente inicia el juego y abre el bloc de notas en el menú de pausa. Pulsa los siguientes botones, y luego vuelve al menú principal para encontrar los niveles y extras desbloqueados. ¡De nada!

Juegos extra:
←, ↑, ✕, ○, ←, ↑, ✕, ○, ←, ↑, ✕, ○, □, ○, □, ○, □, ○

Selector de niveles:
←, ↑, ✕, ○, ←, ↑, ✕, ○, ←, ↑, ✕, ○, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

¡Completa el modo Arcade y estos extras desbloqueables podrán ser tuyos!

Desbloquea a Cassandra:
Completa el modo Arcade con una jugadora femenina en dificultad Pro

Desbloquea a Ling Xiaoyu:
Completa el modo Arcade con una jugadora femenina en dificultad Challenge

Desbloquea a Raphael:
Completa el modo Arcade con un jugador masculino en dificultad Pro

Desbloquea a Heihachi:
Completa el modo Arcade con un jugador masculino en dificultad Challenge

SPACE INVADERS

INVASION DAY

DESBLOQUEAR SPACE INVADERS
En la pantalla de inicio mantén pulsado R1+L2+✕+ ○ y pulsa START

SSX3

CÓDIGOS

Introduce los siguientes códigos en el menú de trucos que aparece en la pantalla de opciones.

PERSONAJE..........CÓDIGO
Brodi ....zenmaster
Eddie ....worm
Luther ....bronco

DESBLOQUEABLES

JP
Cómpralo por 20,000 dólares

Marisol
Cómprala por 20,000 dólares

Marty
Compra por 40,000 dólares el refugio del pico 2

Seeiha
Compra por 40,000 dólares el refugio del pico 2

Hiro
Consigue todas las tarjetas comerciales

Jurgen
Completa con éxito todos los objetivos del pico 1

Svelte Luther
Recoge todos los juguetes

Cudmore
Completa con éxito el reto Earnings del pico 3

Bunny San
Consigue todo el arte

Churchill
Completa el reto Freestyle del pico 3

Gutless
Consigue una medalla en todos las competiciones

Snowballs
Completa todos los retos del pico 2

NW legend
Completa todos los retos del pico 3

Motorista desconocido
Completa el reto Race del pico 3

Canhuck
Completa el desafío Exploration en el pico 3

TAK Y EL PODER DE JUJU

CÓDIGOS DE TRUCOS

Para introducir los siguientes códigos, simplemente tienes que detener la partida y marcarlos

Desbloquearlo todo
←, →, □ x2, ○ x2, ←, →

1000 plumas
□, △, ○, □, △, ○, □, △

Todas las Plantas
○, △, ○, ←, ↑, →, ↓ x2

Todas las Piedras Lunares
△ x2, □ x2, ○ x2, ←, →

Todos los Power-Ups
↑, →, ←, ↓, △, ○, □, ↓

Todos los Yorbels
↑, △, ←, □, →, ○, ↓, ↑

TERMINATOR 3

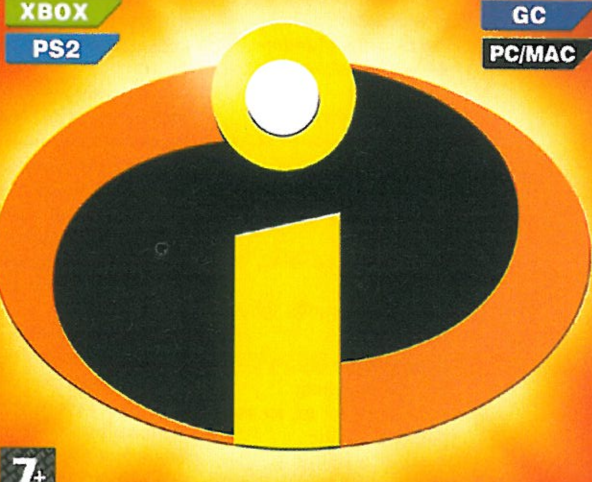
CÓDIGOS DE TRUCOS

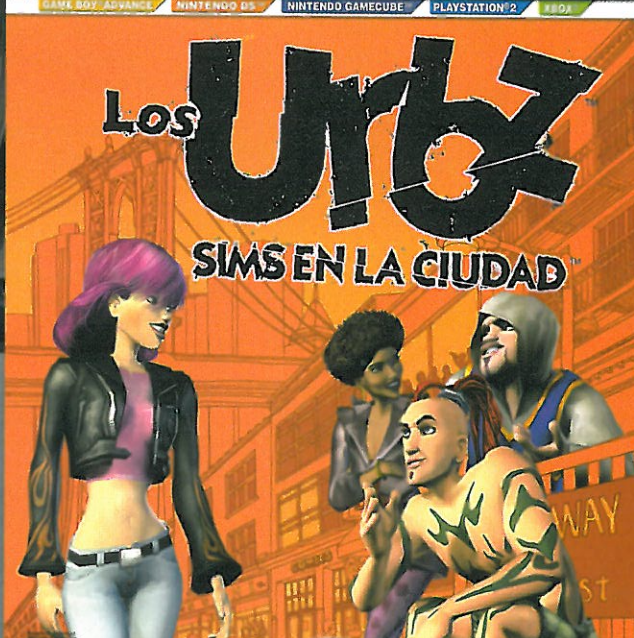
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de

CONVIÉRTETE EN EL MEJOR JUGADOR CON ESTAS GUÍAS











entrada, en el menú de opciones.
Cincuenta T-X HPs más en cada batalla
◎,△, □, △, ◎, ⊗, ◎, ⊗
Cincuenta Terminator HP más en cada batalla
△, △, □, ⊗, ◎, △, □, ◎
Cincuenta T-X HP menos en cada batalla
⊗, △, ,□, ◎, △, ⊗, □, △
Todas las armas – Futuro
⊗, ⊗, ⊗, △, ◎, ◎, □, ⊗
Todas las armas – Presente
◎, ◎, △, ◎, ⊗, △, △, □
Invencibilidad
◎, □, ⊗, △, ⊗, ◎, ⊗, ◎
Munición ilimitada
⊗, △, △, △, ⊗, ◎, ⊗, □
Comando Misil
◎, ◎,◎, □, □, □, ⊗, ⊗
Ciempiés
◎, ◎ ,◎ □, □, □, △, □
Desbloquearlo todo en los vídeos del juego
△, ◎, □, ⊗, ⊗, ⊗, △, ◎
Desbloquear todas las secuencias
⊗, □, ⊗, □, ◎, △, ◎, △
Equipo de desarrollo de T3
◎, ◎, ◎, □, □, □, △, ⊗

THE GETAWAY

CÓDIGOS DE TRUCOS

Introduce estos códigos durante la película inicial.
Doble Salud
↑x2, ←x2, →x2, ◎x2, ↓
Munición infinita (sin recarga)
↑, ↓, ←, →, △, ↑, ↓, ←, →, □
Desbloquear paseos
△x3, ←, □, △x3, ←, ◎
Depósito lleno
↑, ↓, ←, →, □, △, ◎

COCHES EXTRAS ESCONDIDOS

Coche Kit
Inicia el modo Free Roam
Tank
Wellington Barracks, cerca de St. James Park
Daihatsu Pickup
Hyde Park
Golf Buggy
Hyde Park
Go Cart
Mansion Garage, cerca de Hyde Park
Lotus Elise
Mansion Garage, cerca de Hyde Park
TVR Cerbera
Mansion Garage, cerca de Hyde Park
Nissan Skyline
Mansion Garage, cerca de Hyde Park
Saab Concept Car
China Town NCP
Lotus Sprit
Cerca de la estación de metro de Baker St.

THE SUFFERING

CÓDIGOS DE TRUCOS

Mantén pulsado L1, R1 y ⊗ e introduce los códigos correspondientes



Viaja a la luz fantástica (vuelve a pulsarlo para desactivarlo)
←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2
Consigue la pistola Gonzo
←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R1
Consigue todas las armas excepto la pistola Gonzo
↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2
Modo blanco y negro (pausa para desactivar)
↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2
Medidor de energía a tope
↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2
Supera la locura
→, →, →, R2, ←, ←, →, ←, R2
Rellena la munición del arma lanzadera
←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2
Cubierto de sangre
↑, ↓, ←, →
Despejado de nuevo
↓, ↑, ←, →
Consigue la escopeta
←, ←, ←, ↓, ↓, ↓
Rellena la botella de Xombium
→, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2
Nueva foto de familia
↑, →, ↑, →, ↑, →, R2
Foto de familia sucia y arrugada
←, ←, ↓, ↑
Foto de familia cubierta de sangre
←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, R2
Foto de familia arrugada
↑, ↑, →, ↑
Elimínate al instante
↓, ↓, ↓, ↓

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Introduce los siguientes códigos según vayan apareciendo en la pantalla de contraseñas y una voz confirmará si lo has hecho correctamente.

Códigos

Desbloquear todos los campos y golfistas
THEKITCHENSINK
Desbloquear todos los campos
ALLTHE TRACKS
Desbloquear torneos especiales
SHERWOOD TARGET
Desbloquear todos los golfistas
CANYOUPICKONE
Desbloquear Sunday Tiger Woods
4REDSHIRTS
Desbloquear Cedric Ace Andrews
ACEINTHEHOLE
Desbloquear Felicia Downtown Brown
DTBROWN
Desbloquear Domonic the Don Donatello
DISCOKING
Desbloquear Cedric the Entertainer
CEDDYBEAR
Desbloquear Solita López
SHORTGAME
Desbloquear Edwin Pops Masterson
EDDIE
Desbloquear Hamish Mulligan McGregor
DWILBY
Desbloquear Takeharu Tsunami Moto
EMERALDCHAMP
Desbloquear Val Sunshine Summers
BEVERLYHILLS
Desbloquear Moa Big Mo Ta'a Vatu
ERUPTION
Desbloquear Melvin Yosh Tanigawa
THENEWLEFTY
Desbloquear Erika Ice Von Severin
ICYONE

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Introduce los siguientes códigos en el menú de trucos. Podrás activarlos o desactivarlos desde el menú de opciones del juego

CLAVES

Efecto Matrix **nospoon**
Gravedad lunar **superfly**
Grinds perfectos **ssbsts**
Manuales perfectos **mullenpower**
Medidor Especial Max **doasuper**
Desbloquear Daisy **(o)(o)**

SKATERS SECRETOS

Introduce estos nombres en Crear Skater para desbloquear los siguientes personajes secretos.
#$%@!
Aaron Skillman
Andrew Skates
Andy Marchal
Angus
Atiba Jefferson
Ben Scott Pye
Big Tex
Brian Jennings
Captain Liberty
Chauwa Steel
Chris Peacock
ConMan
Danaconda
Dave Stohl
DDT
DeadEndRoad
Gary Jesdanun
Henry Ji
Jim Jagger
Joe Favazza
John Rosser
Jow
Kenzo
Kevin Mulhall
Kraken
Lindsey Hayes
Lisa G Davies
Little Man
Marilena Rixfor
Mat Hoffman
Matt Mcpherson
Maya'Cuadrado Daddy
Meek West
Mike Day
Mike Lashever
Mike Ward
Mr Brad
Nolan Nelson
Parking Guy
Peasus
Pete Day
Pooper
Rick Thorne
Sik
Stacey D
Stacey Ytuarte
Team Chicken
Ted Barber
Todd Wahoske
Top Bloke
Wardcore
Zac ZiG Drake

TONY HAWK'S UNDERGROUND

CÓDIGOS DE TRUCOS

Ve al menú de opciones y selecciona "cheat codes" (códigos de trucos) de la lista. Introduce las siguientes claves:
Balance Perfecto letitslide
Manuel Perfecto keepitsteady
Gravedad lunar getitup

TRANSFORMERS: PRELUDE TO ENERGON

CÓDIGOS PARA SELECCIONAR EL NIVEL:

Introduce los siguientes códigos en el selector de dificultad para completar los siguientes niveles:
Amazonas profundo:
←, →, ← x2, →, R1, R2, ◎
Medio Atlántico:
◎, □, ◎, □, →, ← x2, →
Alaska:
R1, ◎, R1, □, ← x2, →, ←
Starship:
← x2, →, ◎ x2, → x2, ←
Tierra:
R2, R1, L1, L2, □, ◎, □, ◎

TRUCOS JUGABLES

Energía ilimitada:
↑ x2, ↓ x2, L1, L2, L1, L2
Poder ilimitado:
↑, ↓, ↑, ↓, ◎, □ x2, ◎
Modo Cabezón:
◎ x3, □, L1 x3, L2
Modo turbo:
L1, R2 x2, □ x4, L1
Todos los Minicons:
L1, L2, ◎ x2, □, ◎, L2, L1
Muertes en un golpe:
□, ◎, □, ◎, L1 x2, L2, L1
Invencibilidad:
R1, ◎ x2, R1, R2, L1, L2 x2
Energía enemiga:
←, →, ←, R1, R2, R1, → x2.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

CÓDIGOS

Detén la partida e introduce, en la pantalla de Mapa, los siguientes códigos. Un sonido confirmará que la operación se ha realizado correctamente.
Desbloquear todos los coches
←, →, ←, →, ⊗
Todas las armas disponibles
→, ←, →, ←, ⊗
Desbloquear todos los golpes y combos
↑, ↓, ↑, ↓, ⊗

PERSONAJES ALTERNATIVOS

Introduce los siguientes códigos como matrículas y mantén pulsado L1 y R1 mientras seleccionas OK.
Oficial de policía Jonson FUZZ
Vagabundo B0OZ
Swat 5WAT
Comando M1K3
Gangster TFAN
Asiático HARA
Punky callejero MNKY
Ciclista HAWG
Burro JASS
Carnicero PHAM
Boxeador BRUZ
Jugador MRFU
Mujer tatuada TATS
Cadáver J1MM
Chulo P1MP
Policía calvo FATT
Jefa B1G1
Compañera ROSA
Compañero dominante HURT_M3
DESBLOQUEAR A SNOOP DOGG
Para disponer del «alter ego» poligonal de la súper estrella hip-hop Snoop Dog, deberás encontrar y recolectar 30 huesos de oro. Para dar con el primero, dirígete al Aeropuerto Municipal de Santa Mónica y estaciona en el aparcamiento.
Al otro lado del edificio del aeropuerto hay otro parking al aire libre en cuyo centro encontrarás el primer hueso de oro. Una vez que lo recojas, la situación del resto de huesos aparecerá reflejada en el mapa.

WRC 3

DESBLOQUEAR COCHES Y PISTAS

En el menú principal, resalta Quick Race, luego pulsa START x13 y luego ⊗. Si has introducido el código correctamente oirás un ruido que lo confirma. Ahora ya tienes todos los coches y pistas desbloqueados.

"EL EQUIPO SONIC YA ESTÁ EN PLATINUM"









UN DURO EQUIPO...



PARA UNA DURA MISIÓN







"HAY PERSONAJES QUE MARCAN DE POR VIDA
Y SONIC ES UNO DE ELLOS" PSM2

www.toughteam.com

En el año 2004 Sonic the Hedgehog debutó con gran éxito en PlayStation® y Xbox. El "dream team" todavía sigue siendo uno de los superventas de la temporada y está disponible estas navidades en PlayStation® Platinum, Xbox Classics y Nintendo Player´s Choice.

REVIVE LA DIVERSIÓN ¡YA A LA VENTA!



www.sega.co.uk









PlayStation.2



SEGA, the SEGA logo, Sonic Heroes and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION. All rights reserved. Original Game © SEGA Corporation 2004. Published by SEGA. " " and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft. Nintendo Gamecube and the Nintendo Gamecube logo are trademarks of Nintendo.



grand theft auto San Andreas™



YA A LA VENTA






WWW.SANANDREAS-ELJUEGO.COM

BANDA SONORA DISPONIBLE EN INTERSCOPE RECORDS








PlayStation®2



© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, el logo de R, Grand Theft Auto y el logo de Grand Theft Auto son marcas registradas y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. "PlayStation" y el logo son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. Todas las otras marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados. Nota: El contenido de este videojuego es totalmente ficticio, no pretende representar a ninguna persona, negocio u organización. Cualquier parecido de los personajes, diálogos, sucesos o argumentos en el juego con una persona, negocio u organización real, es pura coincidencia. Los desarrolladores y editores de este videojuego en ningún caso incitan, aprueban o toleran un comportamiento de este tipo en la realidad.